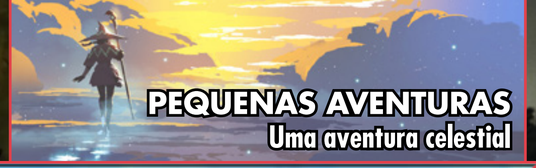
CHEFE DE FASE
Aquele Esqueleto, em *T20* e *3D&T*



PEQUENAS AVENTURAS
Uma aventura celestial

KAIJU
Monstros destruídores e seus cenários

CAVERNA DO S ER
Capangas e Lacaios para

CONTO
Caçada em Família

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 170

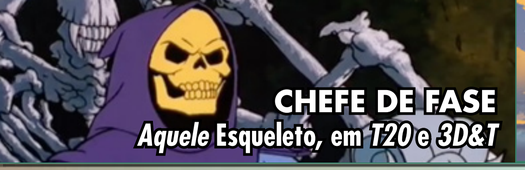
DICAS DE MESTRE
AS INFAMES MISSÕES DE CORREIO

ENCONTRO ALEATÓRIO
JOGANDO NAS GUILDAS DO DISCORD

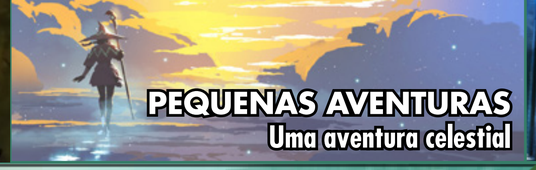
RESENHAS
A BRUXA CINZENTA • RUA DO MEDO • SAILOR MOON ETERNAL

A ERA DAS ARCAS

O primeiro vislumbre do cenário inédito do novo 3D&T



CHEFE DE FASE
Aquele Esqueleto, em *T20* e *3D&T*



PEQUENAS AVENTURAS
Uma aventura celestial

ERA DAS ARCAS
Preview do cenário do novo *3D&T*

CAVERNA DO SABER
Capangas e Lacaios para T20

CONTO
Caçada em Família

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 170

DICAS DE MESTRE
AS INFAMES MISSÕES DE CORREIO

ENCONTRO ALEATÓRIO
JOGANDO NAS GUILDAS DO DISCORD

RESENHAS
A BRUXA CINZENTA • RUA DO MEDO • SAILOR MOON ETERNAL

DESTRUIDORES DE TÓQUIO

Os kaiju e seus cenários, para *3D&T Alpha* e *M&M*!

CINCO ANOS

Estamos mesmo numa sequência de comemorações! Se no mês passado brindamos a centésima Gazeta do Reinado, acompanhados de nossos adoráveis goblins de Valkária, hoje temos um outro momento especial: os cinco anos da *Dragão Brasil* digital (acho que não podemos mais chamar de "nova" *Dragão Brasil*, certo?)

Peço licença aos fãs mais antigos para recontar rapidamente a história do surgimento da atual encarnação: por anos as pessoas nos pediram para voltar e nós, editores, acertadamente nos recusávamos. Havia muita história de bastidores desde nossa saída da antiga editora e já não havia mais bancas de jornais como as conhecíamos, tornando inviável algo na mesma proporção que fazíamos nos anos 1990 e 2000. Até que me mudei para Porto Alegre e tive três viroses seguidas. Entedidado, resolvi brincar com a ideia de uma volta, numa edição especial retrô, com *Stranger Things* na capa (ela se tornaria rara se revistas digitais pudessem se tornar raras de alguma forma). O troço fez sucesso, a gente resolveu fazer nosso **Apoia.se**, vocês embarcaram na ideia e o resto é história.

Pessoalmente sempre vai me parecer bizarro ser o editor da *Dragão Brasil*, porque no tempo das edições impressas o **Cassaro** sonhava em sair do cargo e tudo o que eu conseguia pensar era *"Eu não aguento uma bronca dessas"*. E quando a gente realmente decidiu encarar o projeto novo, eu de verdade não imaginava que ficaria com a edição e diagramação. Lembro até hoje de dizer algo tipo *"Olha, umas 30 páginas por mês acho que eu consigo. Mais que isso, não sei"*. E aqui estamos nós, batendo de 100 a 110, 120 e poucas páginas todo mês. Olhando para trás, me parece uma loucura.

Para nossa sorte, a história do mundo prova que loucuras dão certo. No caso da *Dragão Brasil*, deu certo também por conta de uma equipe incrível, empolgada, disposta a fazer e disposta a ouvir. A todos vocês que passaram por estas páginas e aos que estão presente todos os meses, o meu muito obrigado.

E claro, tudo funcionou por causa dos nossos apoiadores. De Guardas a Conselheiros, cada contribuição ajudou a manter a revista viva, firme e forte. Graças a vocês, a *Dragão Brasil* não vai acabar tão cedo.

Pode ser que esse editorial se pareça um pouco com outros editoriais comemorativos escritos por mim, mas não me importo. Ao contrário: espero ter a oportunidade de repeti-los por muito mais tempo!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte
Marcelo "Paladino" Cassaro

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Cristiana Sbardella, Dan Ramos, Leonel Domingos, Rafael Françoi, Rebirth Studio, Sandro Zambi

Fundo de tela: Rebirth Studio e Rafael Françoi

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Reinos de Ferro está de volta, com fumaça, fantasia e muito metal.

6 Pergaminhos dos Leitores
Pra que um braço se você pode ter vários?

10 Resenhas
A Bruxa Cinzenta, Rua do Medo, Sailor Moon Eternal.

13 Sir Holand
Quando um presente exótico não é tão exótico...

14 Dicas de Mestre
Aquelas famosas missões de correio!

22 Destruidores de Tóquio
Jogue contra (e com!) os mais poderosos kaiju dos cinemas, para 3D&T e Mutantes & Malfeitores.

36 Toolbox Pocket
Enquanto o Leonel cuida do *Fim dos Tempos*, Trevisan dá uma passada relâmpago pela coluna!

38 Gazeta do Reinado
Uma mansão de inquilinos indigestos!

40 Caverna do Saber
Leve-me ao seu líder! Capangas e Lacaios em *T20*.

46 Conto
Caçada em Família, por Cristiana Sbardella.

68 A Era das Arcas
O primeiro vislumbre dos cenários do novo 3D&T (o segundo vem mês que vem)!

78 Encontro Aleatório
Como jogar numa Guilda no Discord.

84 Pequenas Aventuras
Uma aventura celestial.

86 Chefe de Fase
Aquele Esqueleto, para *3D&T* e *Tormenta20*.

90 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

96 Liga dos Defensores
Poder infinito no novo *3D&T*!

100 Amigos de Klunc
Klunc tem amigos vacinados!

A CAPA

O **Rebrith Studio** (cenário) e **Rafael Françoi** (Agata) se juntaram para dar a primeira cara do cenário oficial do novo *3D&T*, na nossa matéria de capa. Nada mais justo que juntar grandes artistas da revista numa ocasião especial dessas!

Vem Reinos de Ferro por aí!

FANTASIA EM VAPOR E METAL

Todo mundo sabe que *Reinos de Ferro* é um cenário muito querido em todo o Brasil!

Premiadíssimo, é um mundo que mistura o retrofuturismo do steampunk e a magia da alta fantasia para desenvolver seu próprio gênero estético, o ***full metal fantasy***. Aqui, sua chegada se deu pela Jambô, com a *Trilogia do Fogo das Bruxas*, uma série de aventuras que compõem uma campanha. Depois vieram livros básicos, suplementos de múltiplas edições e uma porção de fãs pelo caminho.

Reinos de Ferro: Réquiem é a mais nova edição desse clássico moderno e está chegando, mais uma vez pela Jambô! Usando as regras da quinta edição de *Dungeons & Dragons* através da licença OGL, apresenta um novo ponto de partida para os povos de Immoren, enquanto esse mundo tenta se recuperar de uma catástrofe global e lidar com a revolução industrial.

O livro básico de *Réquiem* tem mais de 270 páginas com miolo colorido e capa dura. A previsão de lançamento em português é para 2022.

O futuro é afro

O afrofuturismo é um movimento cultural que ganhou muita força a partir do filme *Pantera Negra*, estrelado pelo saudoso **Chadwick Boseman**. Aborda temas relacionados à diáspora africana, criticando o presente através da projeção de um futuro. Aqui no Brasil, surgiu o *fastplay* de um novo RPG do gênero, e o melhor de tudo: é grátis.

Mojubá, do estreante **Lucas Conti**, é um jogo de ancestralidade e poderes fantásticos ambientado na cidade homônima, uma construção dos Ancestrais onde mandinga, tecnologia e natureza vivem em harmonia. Os personagens dos jogadores encarnam os Crias, responsáveis por defender seus quilombos de kiumbas, manifestações das Máculas que assolam a cidade.

Mojubá está disponível gratuitamente no **Dungeonist**.

Morre uma lenda

Steve Perrin, veterano da indústria de RPG, faleceu dia 13 de agosto, na sua casa na Califórnia, aos 75 anos, vítima de fibrilação atrial. Perrin estabeleceu as fundações do *Basic Roleplaying* (BRP) ainda nos anos 70, com a primeira edição de *Runequest*. Sobre essa fundação foi construído o clássico *Chamado de Cthulhu*, um dos RPGs mais populares do mundo, entre outros.

Além de Runequest, trabalhou em diversos jogos nas maiores empresas do ramo. Seu último crédito foi como consultor criativo da edição de 2019 de *RuneQuest: Adventures in Glorantha*.

Fora seu trabalho com RPG, Perrin foi fundador da *Society for Creative Anachronism* (Sociedade para Anacronismo Criativo, numa tradução livre) e foi um contribuidor frequente em fanzines de super-heróis. Sua obra, *RuneQuest,* foi adaptada para várias mídias, sendo inclusive um dos primeiros MMORPGs bem-sucedidos.

Superworld, um dos jogos de Perrin, foi usado para a campanha de RPG de super-heróis que mais tarde se tornaria o universo *Cartas Selvagens*, de **George R. R. Martin**. O autor de *Guerra dos Tronos* fez uma **nota pessoal** lamentando o falecimento e contando sua experiência com o autor. Sua esposa, **Luise Perrin**, ilustrou as capas das primeiras edições de *RuneQuest*. Ela vive atualmente num asilo.

Antes de falecer, Perrin iniciou uma campanha no **GoFundMe** para financiar o repouso de Luise.

Cangaço & Repente

A gente sabe que você já conhece *Chamado de Cthulhu*, o principal RPG sobre a obra de horror cósmico de **H.P. Lovecraft**.

Caso você tenha esquecido, uma recapitulação rápida: nele, os jogadores encarnam investigadores confrontados com segredos incompreensíveis e se escondem de monstros enquanto enlouquecem lentamente. A graça(???) é saber que não importa o que você faça, nada vai dar cabo daqueles monstros enormes e ancestrais, e quem deve ir para o buraco é mesmo você.

Agora, a New Order Editora está trazendo para o Brasi *Cthulhu Pulp*. Nesse suplemento, os jogadores encarnam investigadores confrontados com segredos incompreensíveis, mas dão soco na cara de monstros enquanto enlouquecem lentamente!Só para dar uma variadinha no tema

Cthulhu Pulp ganhou o Ennie (o Oscar do RPG) de melhor suplemento em 2017 e é necessário para as campanhas *Serpente de Duas Cabeças* e *Máscaras de Nyarlathotep* (essa última é considerada uma das melhores aventuras de todos os tempos pela crítica especializada).

O BARDO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações tetrabraquiais, idolatrados apoiadores da Dragão Brasil. Com vocês, pronto a responder suas perguntas, a melhor versão do Paladino! Quatro vezes mais forte, mais rápido, mais esperto! Capaz de responder quatro vezes mais Pergaminhos! Capaz de...

— Então... agora você tem quatro braços?

— Oi, Paladina! Bom ver você, em vez daquele clone inferior, deficiente em manipuladores.

— Não sei mais qual de vocês é o original ou o clone. O Anel da Regeneração fez crescer um Paladino novo da mão decepada que o Logginho comeu, agora deu nisso.

— Bom, se fuçar nas revistas antigas, diz ali que você também é um clone.

— Afe, quanto menos se falar nesse assunto, melhor!

Jogo Honesto

Saudações, atormentados editores! Espero que essa missiva os encontre bem. Venho hoje consultá-los a cerca de uma dúvida que me aTormenta!

Antigamente, era comum os grupos de RPG compartilharem seus livros. Muitas vezes, fazia-se uma vaquinha para comprar um livro para o grupo todo usar e dividir. O mestre comprava seus livros e depois os emprestava aos jogadores. Comprava-se quadrinhos, livros em geral e se emprestava os mesmos a amigos e familiares. Era normal, e aceito.

Mas como fica isso hoje, na era dos livros digitais? Principalmente agora, durante a pandemia, que nossas sessões de RPG são todas virtuais, como emprestar os livros aos amigos, sem incorrer em pirataria?

Antigamente, os livros já eram de difícil acesso à maioria e geralmente somente os mestres mantinham um acervo. Hoje, vivemos a era do RPG Gourmet. Os livros são todos em edição de luxo e caríssimos, tornando o empréstimo ainda mais necessário.

Então, vos indago: como fazer para emprestar os livros aos amigos nesse formato digital, sem que isso prejudique a editora, sem se transformar em pirataria, sem os arquivos caírem na internet?

Seria possível disponibilizar um link limitado (a um número X de pessoas, por exemplo), para baixarem no site uma versão limitada a jogadores do livro básico do T20? Ou um link apenas de visualização do livro sem possibilidade de download? (Tipo um Issu, embora haja meios de fazer download clandestinamente de lá mesmo assim.) Enfim, estou perdido aqui pedindo a ajuda paladinesca de vocês.

Jefferson Tadeu Frias

Emprestar manuais de RPG entre amigos é normal e honesto, vem sendo feito desde que o hobby surgiu. Apesar da praticidade em cada um ter seu livro, os custos para que todos tenham todos os títulos acabam proibitivos. No Brasil houve até mesmo a Geração Xerox, quando alguém no grupo tinha um acessório e emprestava para outros fotocopiarem.

Nenhuma editora, de RPG ou não, espera que seus títulos sejam lidos por uma única pessoa. Anos atrás, antes da Internet, era estimado que qualquer revista comprada em bancas seria lida por uma média de quatro pessoas. Da mesma forma, editoras de RPG assumem que haverá em média um livro vendido para cada grupo de jogadores — com uma contagem mais alta para livros básicos. Isso não é pirataria, não é lesar autores e editoras: é normal.

A mesma prática vale para livros digitais. Você pode copiá-los livremente para seus amigos, seu grupo de jogadores. Não estará prejudicando ninguém.

O que seria danoso para autores e editoras, sim, seria disponibilizar livros para download em sites públicos, onde qualquer um poderia obtê-los. Copiar para meia dúzia de amigos é uma coisa; permitir que milhares de pessoas baixem de graça é muito diferente. Causa prejuízo real aos profissionais que dependem de vendas para seguir produzindo. Impede os jogos de crescerem, ganharem mais títulos. Pode até levar a seu cancelamento.

"Era do RPG Gourmet" é muito discutível. Quando os primeiros manuais de *Vampiro* e *Lobisomem* começaram a ser publicados no Brasil, na década de 90, custavam entre 30 e 40% de um salário mínimo (livros básicos *AD&D* eram ainda mais caros). Hoje, um livro básico *Tormenta20* impresso custa muito menos: 15% de um salário mínimo. A própria *Dragão Brasil* digital tem agora o MESMO preço da antiga edição impressa de vinte anos atrás, sem aumento desde 2016!! Nunca antes RPG foi tão barato, mesmo os livros mais luxuosos.

"Ah, mas estou ajudando a divulgar!" — alguns justificam. Não, não está ajudando. Nenhum autor pediu por essa "ajuda". Está roubando dos autores e lesando o público, impedindo que os jogos melhorem.

"Ah, mas as pessoas têm o direito de jogar!" Verdade. Por isso existem opções baratas, até gratuitas, para aqueles sem recursos. São autorizadas, você pode divulgá-las e espalhar o quanto quiser — de preferência apontando as fontes originais de download. No entanto, piratear livros caros sob a alegação de que "todos merecem" é falácia; o autor não merece ser pago por seu tempo e esforço?

Quando editoras pedem que as pessoas comprem livros, em vez de roubá-los, isso não é ganância — é apenas justiça. Se autores puderem ganhar a vida com seu trabalho, o hobby cresce. Ganha mais títulos, mais qualidade, fica mais acessível. Todos ganham.

Enfim, voltando à sua pergunta, nenhum autor ou editora é ganancioso a ponto de proibir você de copiar livros para os amigos. Fique tranquilo!

— Paladino, depois de copiar tantos braços, você não tem moral nenhuma pra falar de pirataria.

— Oi? Você acha que fiz algum download ilegal?

— *Tormenta20* não tem regra de quatro braços, CLARO que isso é ilegal!!

Quando sai para T20?

Salve Paladino, salve Paladina! Venho com dúvidas e pedidos. Quem sabe um gênio do Deserto da Perdição não possa me ajudar com esses desejos...

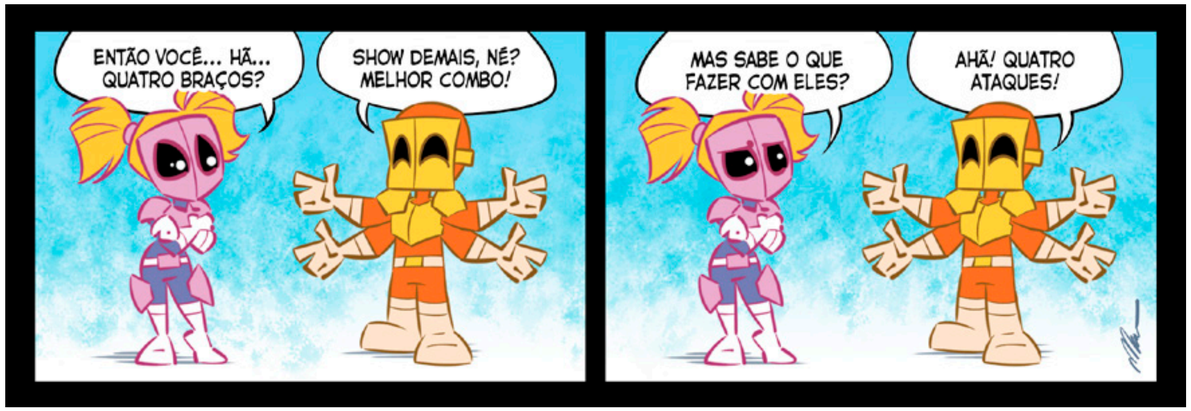
***1)** Como ficariam as classes e mecânicas da tão amada matéria da Ordem Magibélica da DB 140 para T20?*

***2)** E o Sha'ir ou seu equivalente do Deserto da Perdição em T20? Seria um nobre com aliado gênio? Uma variante de nobre?*

***3)** Como seriam as tatuagens místicas dos habitantes de Khubar para T20?*

***4)** Poderíamos ter em algum momento uma matéria sobre armas de fogo (com sua atual situação no Reinado e além), com novos modelos, modificações e propriedades mágicas? Assim como armas e armaduras tecnológicas e raciais?*

***5)** O inventor poderá ter uma variante*



para runas (além dos itens alquímicos, engenhocas...)

***6)** Teremos em breve uma mega campanha como foi a jornada heróica para Império de Jade?*

***7)** Teremos em suplementos futuros algo que equivalha às classes de prestígio, como Guardião da Realidade, Cavaleiro do Corvo, Doutor de Salistick, Chapéu Preto, Andarilho do Horizonte... e o equivalente a modelos, como deus menor? E poderes épicos?*

Ufa! Acho que é isso. Acredito que nem Tanna-Toh teria paciência para tantas perguntas!

Harcufe, bardo explorador dos confins de Arton e grande curioso

Salve, bom Harcufe! Tentaremos responde na medida do possível e impossível.

1) A Ordem Magibélica voltará como adversários em Ameaças de Arton, mas ainda não para personagens jogadores.

2) O mago sha'ir retornou para TRPG na *Dragão Brasil* 132. Você pode utilizá-lo em *Tormenta20* com adaptações.

3) Não existem ainda essas regras em T20. Possivelmente estarão no futuro *Atlas de Arton.*

4) Isso seria assunto para um acessório inteiro, ou no mínimo uma série de artigos na DB. Vamos ver.

5) Não, uso de runas não está entre as habilidades do inventor.

6) Nenhuma campanha desse porte para *Império* está ainda em planejamento.

7) Uma nova versão para classes de prestígio vem sendo discutida, mas ainda não deve ser apresentada. *T20* não utiliza, ainda, a regra de modelos. Diferente do antigo *TRPG*, em que havia níveis épicos (acima de 20º nível), em *T20* os patamares de jogo são diferentes: iniciante (níveis 1 a 4), veterano (5 a 10), campeão (11 a 16) e lenda (17 a 20). Nível 20 é o máximo permitido e, portanto, não há poderes épicos. Outras formas de evoluir o personagem estarão disponíveis no futuro.

— Paladino, basicamente ele perguntou de coisas para *TRPG* saindo para *Tormenta20*.

— Ué, ele devia fazer como eu. Peguei o *Manual das Raças* antigo e TCHARANS, quatro braços!

— Ali diz que o requisito do talento é ser lefou, nagah, orc ou trog. Humano não pode!

— É adaptação livre. Regra caseira. Me deixa!

Aumenta o Dano!

Saudações a todos os aventureiros épicos do time Dragão Brasil. Paladina, Paladino e Paladino das Quatro Empunhaduras Divinas (versão combada de quatro braços), muito obrigado por proporcionarem esclarecimentos com tamanha prontidão para estes assíduos leitores de vossos pergaminhos, além, claro, de nos divertirem com suas aventuras inusitadas.

Quero também parabenizá-los pelo trabalho sensacional que tem sido realizado. A comunidade do RPG está mais viva e ativa do que nunca! Agora, sem mais delongas, tenho algumas dúvidas sobre T20 e recorro à vossa sabedoria para saná-las:

***1)** Uma vez que a perícia Luta possui apenas uma utilização em sua descrição, que é realizar ataques corpo a corpo, há diferença entre o teste de ataque para causar dano a um inimigo e o teste de ataque para utilizar uma manobra de combate? Testes de manobras sofrem efeitos de bônus/penalidades em ataques (ataque especial, ofuscado, benção, arma certeira...)?*

***2)** Sei que manobras não causam dano e, desta forma, não poderiam se beneficiar de efeitos que aumentam dano. Mas e quanto à manobra quebrar? Seu dano contra itens pode ser aumentado por esses efeitos?*

***3)** As magias Consagrar e Profanar não podem ser lançadas em área contendo símbolo sagrado visível de divindade diferente do conjurador. No entanto, para isso, o símbolo deve estar na área que seria ocupada pela magia (esfera com 9 m de raio)? Ou basta sua presença na cena? Neste segundo caso, qual o alcance da influência desse símbolo? Caso seja coberto de alguma forma, mundana ou mágica, impedindo sua visualização, a magia pode ser lançada?*

***4)** Ainda sobre Consagrar e Profanar, uma granada com essas magias também é afetada pelo símbolo sagrado, ou esse impedimento se aplica apenas a uma conjuração?*

***5)** Sobre aumento de dano: alguns efeitos afetam o dano da arma diretamente, aumentando seu dano em "um dado do mesmo tipo", como o Golpe Pessoal (Brutal) ou a magia Primor Atlético (aprimoramento para saltar). Este aumento entra no multiplicador de críticos, ou segue a regra geral de aumento de dano?*

Aguardo ansiosamente por vosso retorno e agradeço desde já pela atenção e tempo dedicados a este pergaminho.

Nighthawk, Inventor em busca da arma suprema contra a Tormenta

Paladino das Quatro Empunhaduras Divinas! Olha, gostei muito disso!

1) Sim. Um teste de manobra é, também, um teste de ataque. Qualquer bônus ou penalidade que afete testes de ataques também afeta manobras.

2) Sim. Uma manobra quebrar é um teste de ataque contra um objeto. Diferente de outras manobras, esse ataque causa dano. Portanto, efeitos que aumentam dano também afetam esse ataque.

3) Basta a presença na cena. As magias não podem ser lançadas se houver outro símbolo visível — portanto, o alcance é visual. Uma divindade consegue enxergar qualquer lugar onde seu símbolo esteja presente; nenhuma cobertura mundana ou mágica poderia bloquear esse efeito.

4) Magias em granadas têm as mesmas limitações de magias conjuradas. Portanto, também seriam afetadas.

5) Não são aumentos diretos. Golpe Pessoal (Brutal) e Primor Atlético aumentam o dano em mais um dado — mas esse aumento é um bônus, não faz parte do dano original da arma. Portanto, não é multiplicado em críticos.

— Gosto de como esse leitor pensa, procurando maneiras de aumentar o dano!

— Como assim, gosta? Não é você que vive reclamando dos combeiros?

— Nah, ter quatro braços trouxe todo um conjunto de novas perspectivas!

— Trouxe mais ataques, só isso.

— Um mundo novo se descortina! Agora posso enfrentar todos os monstros que antes me assustavam... digo... assustavam o outro cara com só dois braços.

— Quatro vezes nada ainda é nada!

LENDAS LENDÁRIAS

Uma hidra sai da boca de uma grande estátua, como o basilisco do segundo filme do Harry Potter. A druida diz que acabou de aprender a magia Despertar Consciência e pergunta se pode usar na estátua, para ela morder a hidra em sua boca e impedir seus movimentos. O mestre permite e, seguindo a regra, a druida rola 3d6 de Inteligência e +1d4 de Carisma para a estátua que agora está temporariamente viva. A estátua rola 3 no Carisma.

— Ela tem mais Carisma que eu! — O lutador lefou, cheio de poderes da Tormenta, ao que o bardo responde:

— Você literalmente tem menos Carisma que uma pedra!?

Clã do Dragão Negro

• • • • • • • • •

O histórico do bárbaro é ter vendido a alma para um demônio em troca de poder. Após várias missões para libertar sua alma (ele sempre voltava a pedir poder na hora do apuro), o grupo é detido por um demônio que bloqueia o caminho. O bárbaro tenta negociar a passagem.

— Mas não toma jeito! — a druida protesta. — Não pode ver um tinhoso que já quer barganhar com ele!

Jefferson Tadeu Frias

A BRUXA CINZENTA

As Crônicas das Guerras de Lodoss chegam ao Brasil

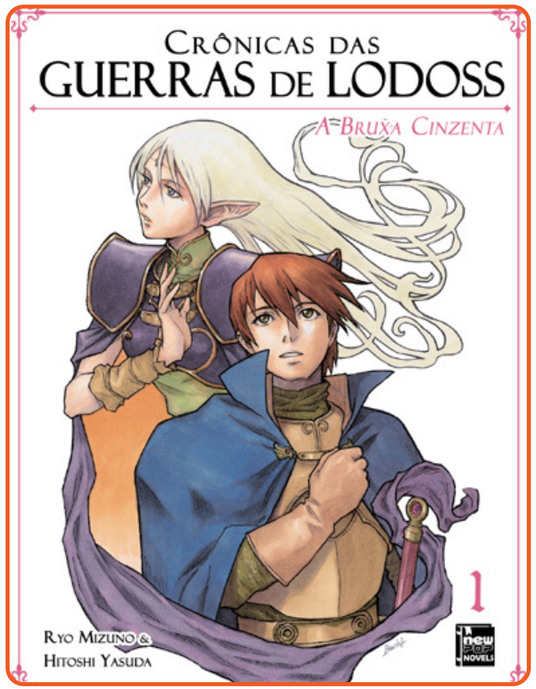
Estamos habituados a animes que vem de mangás. *DBZ. Cavaleiros. Sailor Moon. Sakura Card Captor.*

Muitas animações japonesas são mesmo baseadas em quadrinhos — mas nem sempre é o caso. Outras tantas vieram de livros.

Light novels ("romances leves") são um tipo de literatura equivalente aos *pulps* ocidentais: livros mais curtos, de leitura fácil (a escrita japonesa tem graduações de dificuldade), com muitas ilustrações, voltados para jovens adultos. Seu mais famoso precursor seria uma saga de fantasia baseada em RPG.

Crônicas da Guerra de Lodoss nasceu de sessões de *Dungeons & Dragons* mestradas por seu autor, **Ryo Mizuno.** Após criar um mundo de campanha, Mizuno registrava as sessões em formato de história — uma prática conhecida como *replay*. No Japão, capítulos de *replay* são publicados em revistas ou blogs.

A sessões de Mizuno e seu grupo seriam serializadas na revista de games *Comptiq*, em 1986-88. Ainda em 1988, foram compiladas sob o título *A Bruxa Cinzenta*, primeiro volume de *Records of Lodoss War*. O livro receberia uma revisão em 2013 por **Hitoshi Yasuda**, jogador do grupo original de Mizuno, e também escritor e tradutor (na mesma época de *Lodoss*, Yasuda traduzia para japonês *As Crônicas de Dragonlance*).



Essa é a versão que acaba de chegar ao Brasil pela editora NewPOP.

No mundo de Forcelia, ao sul do continente Alecrast, a ilha de Lodoss ainda se recupera de uma guerra contra demônios, trinta anos atrás. Hoje, um novo conflito está prestes a começar, causado pela manipulação da misteriosa Karlla, uma bruxa poderosa como nunca se viu. O jovem Parn veste a armadura do pai, um cavaleiro desonrado, e reúne companheiros em uma jornada para aprimorar suas habilidades e impedir a guerra.

Fácil reconhecer os protagonistas como um grupo clássico de *D&D* — note que era a primeira versão do jogo, sem diferença entre raças e classes. Além do guerreiro Parn, temos o clérigo Etoh, o mago Slayn, o ladino Wood-chuck, o anão Ghim e a elfa Deedlit (não, nada de halfling). Todos personagens com históricos breves e motivações simples, como qualquer jogador faria. Fácil também imaginar a história como sessões de RPG na vida real; há mudanças de rumo, encontros aleatórios, eventos casuais. Um monstro errante surge. Um aventureiro cai em um buraco e precisa ser resgatado. Atitudes nem sempre consistentes. Tudo muito espontâneo.

Não espere algo elaborado, como *Tormenta* ou *Dragonlance*. Como o próprio gênero que influenciou, *Lodoss* é simples e leve. As ilustrações são rústicas, mas climáticas, mistura de anime e RPG *old school*.

Lodoss seria sucesso de vendas. Ganharia continuações, além de mangás e animes; o primeiro episódio da primeira série contém, até hoje, a melhor batalha de RPG jamais vista em anime (quem discorda está errado, ponto final). Também não é coincidência, garanto, que *Lodoss* e *Slayers* tenham sido as maiores inspirações para o mangá *Holy Avenger*.

PALADINO

RUA DO MEDO

Terror em três atos

A nova aposta do terror na Netflix, Rua do Medo, tem uma proposta inovadora: uma trilogia com o intervalo de uma semana entre os lançamentos. São três momentos temporais distintos: 1994, 1978 e 1666.

Baseados na série de livros de **R. L. Stin**, cujo primeiro volume foi lançado em 1989 (o autor é o mesmo da série infantil *Goosebumps*), os filmes contam com um elenco jovem e desconhecido, mas com alguns rostos familiares vindos de *Stranger Things*: **Maya Hawke** e **Sadie Sink**.

A história acompanha um casal adolescente (que acabou de se separar) e seus amigos, que precisam lidar com mais um assassinato em série em Shadyside — cidade conhecida como a capital do assassinato. O grupo investiga a antiga maldição da bruxa Sarah Fier, que condenou seus habitantes a serem mortos de forma sangrenta. Ninguém está seguro em Shadyside.

A premissa soa como um clichê, e é. Mas a diretora e co-roteirista **Leigh Janiak**, acerta ao conseguir usá-los bem e acrescentar novos aspectos. Os filmes se sustentam individualmente, mas só fazem sentido em conjunto. Por isso, se assemelham mais a uma minissérie em três capítulos do que a filmes que se veria no cinema.

A história se passa em Shadyside e Sunnydale, dois distritos fictícios que foram divididos a partir da antiga cidade de Union. A rivalidade entre as duas cidades irmãs permeia a vida dos moradores quase como uma entidade: em Sunnydale, tudo é belo e em Shadyside, tudo é desgraça.

Entre erros e acertos, a trilogia reforça os pontos positivos de boa construção de personagens e de uma condução de trama eficiente o suficiente para não ofender a inteligência do espectador. A história é permeada por uma excelente trilha sonora e por uma boa transição no tempo.

Os filmes pecam pela falta de independência dos capítulos: *1994* deixa umas pontas soltas demais e fica nítido o "te explico depois". *1978* é o melhor filme em si e o que melhor funciona sozinho.

Rua do Medo é uma diversão agradável para o fim de semana, para assistir comendo pipoca e comentando com os amigos em vídeo-chamada. Entretanto, se você espera um terror psicológico, ou que assuste a ponto de você mal conseguir dormir, vai se decepcionar.

Por outro lado, se como mestre e jogador de RPG você quiser se aprimorar na construção de personagens, históricos intrigantes e na criação de um clima interessante para sua narração, pode ser uma boa dada a variedade de vertentes do terror explorada pela trilogia.

ELISA GUIMARÃES

SAILOR MOON ETERNAL

Vamos castigá-lo em nome da nostalgia! Ou não...

Como a série shoujo mais influente do mundo, *Sailor Moon* obviamente não ficou de fora da onda de reboots e remakes de animes, e assim *Pretty Guardian Sailor Moon Eternal Partes* 1 e 2 chegam à Netflix poucos meses após estrearem nos cinemas japoneses.

A criação de **Naoko Takeuchi** teve um impacto absurdo no gênero *magical girl*, adicionando elementos de *super sentai*, com um time de heroinas coloridas salvando o mundo (Tóquio) de poderosos inimigos intergaláticos em nome da Lua.

Eternal funciona como a quarta temporada de *Sailor Moon Crystal* (2014 – 2016), que se propõe a ser mais fiel ao mangá. Takeuchi nunca ficou satisfeita com a série original, muito diferente do quadrinho romântico e dramático sobre meninas reencarnadas de um passado trágico enfrentando criaturas malignas. No mangá, os riscos eram maiores, com os vilões matando até mesmo crianças sem muito pudor e cenas dignas do climax de *Os Caçadores da Arca Perdida* (algo que não acontece em *Eternal*). O humor do anime original veio, em partes, do machismo dos produtores da Toei Animation que não botaram fé em uma história séria sobre super-heroinas.

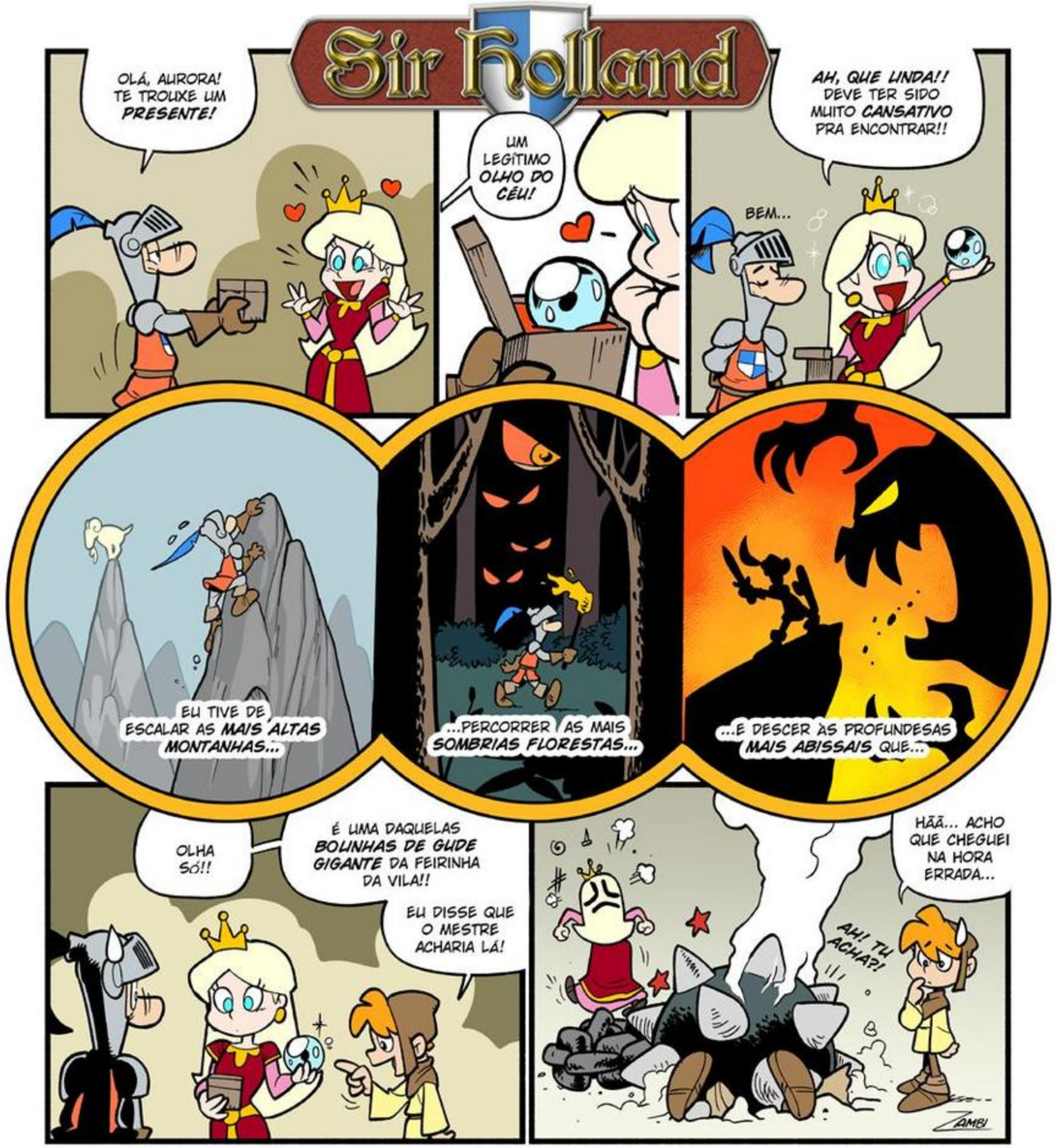
A fidelidade ao mangá traz em si algumas das maiores qualidades e alguns dos maiores defeitos dos filmes. O clima é mais sombrio, com uma maior sensação de urgência e as garotas perdendo menos tempo com futilidades e discussões bestas enquanto procuram pelos vilões. Quem gostava do clássico pela comédia vai se decepcionar, mas ver Sailor Guardians poderosas e competentes não deixa de ser empolgante.

Por outro lado, o ritmo acelerado faz com que todos fora Sailor Moon, Chibimoon e Tuxedo Mask assumam papéis secundários. Faz também com que *Sailor Moon Eternal Parte 1* pareça muito mais um amontoado de episódios do que realmente um filme, algo que não acontece tanto na Parte 2. De qualquer forma, talvez o maior problema de Eternal seja culpa da distribuição: com a série em uma plataforma e os filmes em outra, fica fácil assumir que os longas formam uma obra independente, mas eles não se sustentam sem Crystal.

Na parte técnica, no geral o filme se sai muito bem. A animação, ponto criticado pelos fãs antigos em *Crystal*, é colorida e fluída. A dublagem em portugês é competente, com algumas armadilhas da nostalgia, como a escalação de vozes que funcionavam no clássico, mas que soam estranhas em Eternal.

No geral, *Sailor Moon Eternal Parte 1 e 2* (e Crystal) acerta mais do que erra. Fãs da série, ou de Magic Girl no geral, que assistirem sem buscar uma versão atualizada do clássico vão se divertir, e talvez até mesmo se encantar com a mensagem de *girl power*, união feminina e com uma representatividade que parecem feitas para os gostos atuais, mas que já estava no mangá três décadas atrás.

VINICIUS MENDES



Aprenda a tornar interessante esta velha praga dos games!

Missões de Correio

DICAS DE MESTRE

"Durante essas primeiras sessões de projeto, Mateusz Tomaszkiewicz e outros designers adotaram uma regra simples: não fazer missões chatas. 'Eu chamo de missões de correio, as que são apenas para buscar coisas'."

The Witcher 3: Wild Hunt está constantemente ocupando alguma posição nas listas de melhores games de todos os tempos. Muito antes de ganhar sua celebrada série na Netflix (e aquela música de bardo que deve estar voltando à sua cabeça agora mesmo, de nada), a saga do bruxeiro Geralt de Rivia já conquistava PCs e consoles com um RPG ambicioso como nunca se viu. No início dos anos 2010, a maioria dos games durava 20 horas; os maiores, como RPGs e jogos de mundo aberto, entre 40 e 60 horas. The Witcher 3 ambicionava pelo menos 100 horas para ser concluído. No final de seu desenvolvimento, no entanto, o conteúdo total acabaria alcançando perto de 200 horas — marca absurda para a época. O segredo está em sua quantidade insana de missões paralelas.

Mas ter muitas missões, apenas, não bastava. Foi decidido que cada missão — mesmo a mais curta — teria uma virada, uma surpresa, uma trama engenhosa. Não haveria "missões de correio", como diz Mateusz Tomaszkiewicz, Chefe do Departamento de Missões da CD Projekt RED (tenho dificuldade em imaginar um cargo mais legal que "Chefe do Departamento de Missões"). É como ele declara ao autor e jornalista **Jason Schreier** em seu livro documental *Sangue, Suor e Pixels*, sobre os bastidores de games famosos:

"Alguém pede para trazer uma taça, dez peles de urso ou o que quer que seja. Você traz essas coisas para eles e é isso. Não há uma virada, não há nada... Toda missão, não importando quão pequena pudesse ser, devia ter algo memorável, alguma pequena reviravolta, algo sobre o qual poderia lembrar. Algo inesperado acontecendo."

Uma "missão de correio", como você deve ter percebido, é aquela em que o jogador simplesmente vai buscar alguma coisa e entrega em outro lugar. Podem ser mais complexas ou perigosas que isso, envolvendo combates — mas, em essência, trata-se apenas de viajar do ponto A ao B. Ou incluir pontos C e D, só tornando tudo mais tedioso. Se você costuma jogar games de RPG, é quase certo que viu missões desse tipo. Sejam sidequests paralelas, ou mesmo partes da missão principal.

Assim, quando a desenvolvedora polonesa estabeleceu que *The Witcher 3* teria apenas missões interessantes, marcantes, um novo padrão de qualidade foi criado — até então, em games de mundo aberto, missões de correio eram a norma. Transmitir uma mensagem. Coletar algum item. Matar alguma coisa e entregar a pilhagem. São um jeito ~~preguiçoso~~ fácil de dar ao jogador algo para fazer.

Mas RPG de mesa, sabemos, é bem diferente. Missões de correio, em nosso hobby de dados e fichas, são a mesma praga tediosa? Ou ainda, já não são justamente o que estivemos jogando muitas e muitas vezes?

Chegou sua encomenda!

Delivery missions. Dependendo do contexto, do momento na campanha, nem sempre fazem sentido. Por que o Escolhido, aquele destinado a derrotar o grande mal que assola o mundo, está colhendo frutinhas para o bolo de aniversário da princesa? Por que está levando um machado para ser consertado pelo ferreiro anão eremita na montanha? Por que está transportando um elixir para o alquimista maluco da aldeia? Sério que ninguém mais no mundo de campanha poderia fazer isso?

Por que pitombas o lendário Warrior of Light, defensor de Eorzea, matador de deuses selvagens eikons, está distribuindo marmitas entre soldados enquanto o culto profano dos Ascians ameaça toda a existência? Marmitas! MAR-MI-TAS!!

Missões de correio — na verdade, missões paralelas em geral — acabam ganhando essa conotação ridícula porque quase sempre são independentes da missão principal. As condições não mudam, os diálogos não mudam, não importa o que aconteça ou já aconteceu em volta. Seja quando o mundo está em paz, ou quando os exércitos de demônios arrasam a civilização, a diretora da Guilda dos Botânicos ainda vai oferecer a mesmíssima tarefa de colher flores raras na Floresta Suspirante para serem entregues durante um casamento na cidade vizinha.

Essa, claro, é uma limitação dos videogames. Em jogos de mundo aberto com centenas de missões, não há recursos para tornar cada uma adaptável a todos os eventos na história. Um bom roteiro consegue driblar essas dificuldades, mas o resultado sempre acaba em diálogos genéricos que ignoram tudo ao redor. Ou pior, missões sem nenhuma consequência posterior; são as infames "escolhas que não são escolhas", porque não mudam nada na trama.

RPG de mesa sempre foi e sempre será superior nesse quesito, porque mestre e jogadores podem mudar tudo, reescrever a história enquanto ela acontece. Durante uma invasão demoníaca, a Guilda dos Botânicos estará lidando com

urgências muito maiores que fornecer flores para o buquê da noiva. Ou talvez o casamento em questão seja parte de um ritual sagrado para afastar os demônios, mudando por completo a importância da missão. São ajustes simples, que um game não poderia aplicar, mas fazem toda a diferença.

De fato, uma quantidade insana de aventuras já existentes — de antigos clássicos estrangeiros como *Axe of The Dwarvish Lords* à recente stream ***Lágrimas da Dragoa Rainha*** — são missões de correio, ou incluem alguma dessas na trama principal. Com firulas.

Então, sim, uma porcaria de missão de correio pode acabar em algo inesquecível. E você não precisa ser Chefe do Departamento de Missões para conseguir isso.

A jornada, não o destino

Existem ótimas razões para usar missões de correio na sua mesa, e outras tantas maneiras de torná-las interessantes.

• **Início de campanha.** Aventuras para personagens iniciantes, de primeiro nível e sem recursos, podem ser difíceis. Basta um erro, um combate mal calculado, e acaba em TPK.

Neste caso, uma missão de correio pode servir. Como os aventureiros são ainda novatos, faz sentido que sejam contratados para algo simples e sem grande risco como alguma entrega — mas ainda perigoso demais para mensageiros comuns. Encontros aleatórios com oponentes mais fáceis e casuais (bandidos, goblins, esqueletos...) devem evitar o tédio, ao mesmo tempo em que oferecem chances para o grupo experimentar seus poderes. Ou você pode evitar combates totalmente e usar apenas desafios que sejam vencidos com testes de perícias: desvendar enigmas, encontrar coisas escondidas, negociar com NPCs.

Parece fraco, chato? Lembre-se, esta é uma solução para evitar personagens mortos logo no começo — mesmo em games, missões de correio servem para ganhar um pouco de XP e evoluir o personagem sem muito perigo. Pode ser adequado para crianças, ou iniciantes totais que mal sabem ainda lidar com suas fichas. Não sendo o caso, vamos para as próximas ideias.

• **Improviso.** Então você foi apanhado de surpresa, precisa mestrar uma aventura de improviso. Não tem nada preparado, nenhuma masmorra mapeada, nenhuma trama elaborada. Apenas minutos para pensar em algo enquanto os jogadores preenchem ou ajustam suas fichas.

"Vocês são convocados por [NPC importante] para transportar o [item valioso] até [qualquer lugar bem longe]."

Nada mais fácil. Aventura instantânea.

"Que picaretagem preguiçosa!", você está pensando. Calma, calma, não se apoquente. Como mestre, seu papel é fornecer aventuras e desafios — ou seja, não deixar que a mesa de jogo fique ociosa, dar aos jogadores algo empolgante para fazer. Então, se os desenvolvedores de jogos podem usar missões de correio para conseguir isso sem fazer muita força, você também pode!

Lembre-se também que isto é apenas um ponto de partida, algo para colocar a aventura em movimento. Você pode preencher com mais detalhes, mas não precisa pensar em tudo agora, porque ganhou tempo para fazê-lo depois. Durante a sessão, enquanto viajam e enfrentam monstros aleatórios, você vai planejar a surpresa/virada que espanta o tédio. Os jogadores não precisam saber que você ainda não tem planos; os mais espertos vão notar, mas não devem se importar.

• **Obstáculo.** Uma missão de correio que seja apenas, realmente, sobre levar algo de um lugar para outro, será muito pobre. Infelizmente, esse é o tipo que infesta os games ruins. Felizmente, a solução é bem fácil.

Você pode tornar a missão memorável adicionando algo extra. A ideia mais óbvia, claro, é um obstáculo — que em muitos casos será um combate. Uma variante muito utilizada das missões de correio é quando você precisa derrotar/matar alguma coisa para obter pilhagem, ou apenas proteger a região. Então você vai até o ponto B, onde existe um inimigo, derrota-o e volta para concluir a tarefa recebida em A. Simples e pouco criativo, mas também a base de 90% das aventuras de RPG jogadas e mestradas na história da humanidade.

Para deixar mais interessante, pense em obstáculos diferentes. Talvez a travessia de um lugar perigoso, exigindo testes de perícia estendidos. Talvez um NPC relutante, que ainda precisa ser convencido a entregar o que você veio buscar. Ou algum mistério a ser solucionado antes de ter acesso à encomenda.

• **Encarar o perigo.** Missões de correio entregues a grandes heróis se explicam quando não podem ser realizadas por pessoas comuns. Envolvem jornadas através de lugares perigosos, ou a superação de obstáculos imensos. Ora, se não houvesse perigo, não seria preciso um grupo de aventureiros bem armados! Bastaria um motoboy — digo, um mensageiro a cavalo, para fazer o serviço.

Dependendo da região, ou mesmo do próprio mundo, um simples leva-e-traz acaba sendo trabalho de campeões

épicos. Cruzar os ermos do Reinado de Arton já envolve algum risco, mas tudo piora se você precisa atravessar a Conflagração do Aço — zona de conflito intenso entre o reino de Bielefeld e a Supremacia Purista. Ou o Mar Negro infestado de piratas. Ou as inclementes Montanhas Uivantes. Ou, pior que tudo isso somado, uma área de Tormenta.

Mas isso não é trapacear? Ainda será uma missão de correio se houver batalhas sangrentas e monstros colossais pelo caminho? Tecnicamente será, sim. Mudam apenas as chances de que as encomendas — e os entregadores — alcancem seu destino sem muitos danos.

• **Gancho de aventura.** É um clichê, um recurso tão batido que muitas vezes será até esperado. Mas tudo bem, ninguém liga.

Uma missão de correio pode ser apenas um gancho, um pretexto, um começo para a história verdadeira. "Levar um item" é um meio para fazer com que os jogadores cheguem ao palco da aventura, mas sem saber ainda de que se trata: lá chegando, algo novo se revela, algo não era o que aparentava. É a tal virada, a surpresa, que existe nas missões de *The Witcher 3*.

A antiga aventura *Covil do Terceiro*, sobre o retorno de Kallyadranoch, usava este método. Os personagens eram contratados pelo Império de Tauron — que na época dominava grande parte do Reinado — para a tarefa simples de recensear uma aldeia remota (entre outros ganchos possíveis). Fosse apenas isso, seria uma missão de correio bem fácil e quase sem incidentes. Contudo, chegando à tal cidadezinha, os jogadores entram em contato com pistas que revelam uma clériga de Kally aterrorizando o lugar, sendo este o plot principal.

Começar a verdadeira trama com uma missão de correio é um jeito fácil de pegar os jogadores desprevenidos, despreparados; mesmo que eles já suspeitem, não há como saber até acontecer, e nem meios para se preparar por completo caso estejam longe de casa. Como disse, é um truque previsível, mas sempre funciona.

• **Abrir o mapa.** Não preciso dizer a esta altura, uma missão de correio é sobre viajar daqui até ali. Em games, muitas vezes isso é um meio para apresentar ao jogador regiões que ele ainda não conhece, mas que serão palco de eventos maiores no futuro.

Talvez você tenha lido a descrição do mundo de campanha, e encontrou um lugar interessante. Um deserto com gênios. Um reino gelado. Uma país necromante. Uma aldeia submarina. O lugar é exótico e cheio de coisas perigosas/

divertidas, mas você não consegue pensar em uma aventura elaborada que conduz para lá. Nesse caso, uma missão de correio vai servir bem — uma história genial não é tão importante, o importante é levar os jogadores até ali. Sendo um lugar cheio de coisas a interagir, não se preocupe tanto com a trama; veja o grupo encontrar objetivos e aprontar altas confusões sem qualquer ajuda! (Com a grande possibilidade de esquecerem totalmente do correio, mas e daí?)

Uma missão de correio permite que o próprio mundo de campanha se torne um personagem de destaque. Aproveite.

• **NPCs chiques.** Falamos há pouco sobre protagonistas importantes e poderosos demais para missões de correio. Você pode inverter essa lógica e usar a seu favor: um NPC principal no mundo de campanha, ele sim, está ocupado com problemas maiores. Um regente, sumo-sacerdote, arquimago supremo. Ele certamente tem recursos, mas talvez não o tempo para levar ou buscar algo necessário. Aqui entram os heróis.

Sim, isso é diminuir um pouco o papel dos jogadores, diminuir seu protagonismo — mas qualquer cenário, inevitavelmente, tem NPCs mais influentes que eles. A missão pode ser uma oportunidade para interagir com essa figura de destaque, uma chance para que jogadores fiquem frente a frente com celebridades. Uma missão de correio executada para um taverneiro é uma coisa; para um grande imperador, é bem diferente. Mesmo que seja simples e sem grandes riscos (um literal leva-e-traz, sem combates), ainda pode ter consequências. Os personagens se envolveram com uma figura notória, podem agora estar na mira de seus inimigos, bem como ter mais facilidade para fazer aliados.

• **Liberdade.** Então o céu está em chamas, sob chuvas de meteoros, esperando que o protagonista destrua o Devorador da Agonia, mas a salvação de toda a existência que espere sua vez — porque ele decidiu buscar cogumelos para ajudar as fadinhas em sua travessura de enganar o ogro rabugento.

Ok, absurdo. Ainda assim, uma opção válida. Em jogos de mundo aberto, é importante dar escolhas ao jogador — pouco importando quão descabidas sejam. Em um game nem sempre se consegue explicar bem essas escolhas, mas na mesa, como dissemos, isso pode ser alcançado. Há um mestre para ajustar, adaptar, improvisar. Há jogadores com justificativas para seus atos. Substitua a travessura sem importância das fadinhas por um ritual necessário para deter o Devorador. Substitua uma "bobagem sem sentido" por uma obrigação divina, ou o cumprimento de uma promessa solene a alguém querido. Com ajustes, mesmo a mais tosca das missões paralelas ganha legitimidade e relevância.

Missões de correio também oferecem outro tipo de liberdade — elas não precisam acontecer em uma masmorra fechada e limitada, nem seguir uma estrutura linear. Viajar do ponto A ao B pode ser feito por diferentes rotas, pode incluir todo tipo de incidente pelo caminho. Aqui é onde o mestre pode criar, pode se divertir, introduzindo encontros e eventos — que podem ou não estar diretamente ligados à missão.

• **Correio épico.** Bancar o garoto de recados acaba remetendo a aventuras de nível baixo, para aventureiros iniciantes, ainda incapazes de alcançar covis de demônios ou enfrentar os grandes vilões. Mas isso é errado, nem tudo é sobre buscar farinha para o taverneiro. Basta lembrar que viajar aos Reinos dos Deuses para resgatar a alma de um falecido será, sim, uma missão de correio épica!

Mantenha a estrutura básica (viajar, buscar algo, falar com alguém), mas aumente as escalas, chute o balde. Deixe tudo maior, mais distante, mais misterioso, mais perigoso. Uma jornada tão extraordinária que apenas os maiores campeões do universo podem cumprir. Entregar uma oferenda à igreja de Valkaria? Nada disso, que seja entregue pessoalmente à deusa! Levar um presente ao Imperador de Tamu-ra? Que ele esteja desaparecido, perdido em algum ponto das Sanguinárias. Escoltar uma princesa até seu noivo em um país distante? Que ela seja cobiçada e caçada pelo próprio Dragão-Rei Sckhar!

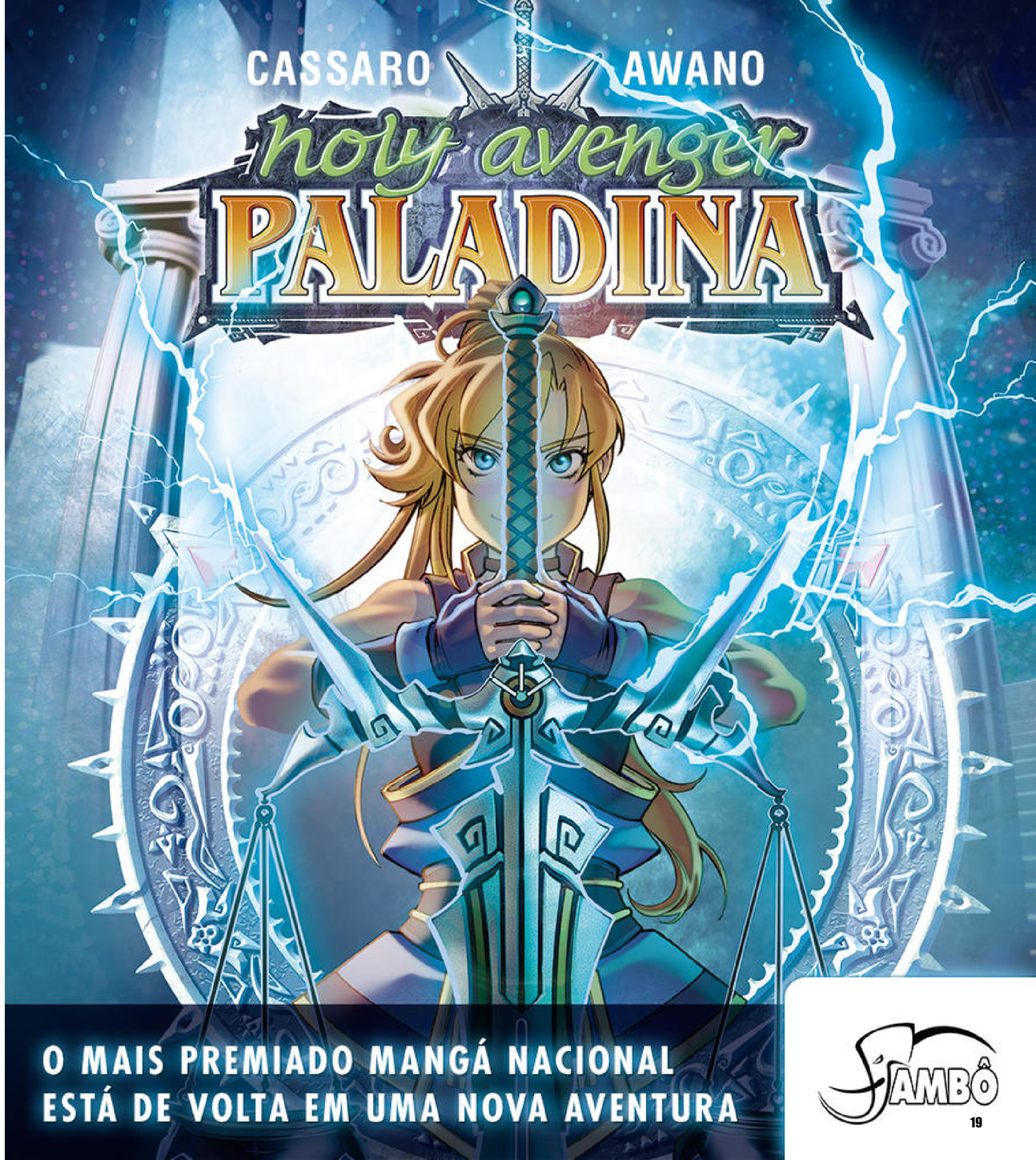
• • • • •

Missões de correio são fáceis, mais ainda que explorar masmorras. São boas soluções de última hora, são diretas e eficazes. Não precisam ser geniais, mas — para evitar que sua mesa acabe como um game ruim —, precisam ser divertidas.

The Witcher 3 conquistou seu lugar entre os grandes jogos com um enorme sortimento de quests, mas não baniu por completo as missões de correio. Elas estão ali, sim (*Precious Cargo*, estou olhando pra você). Mas jamais sendo apenas percorrer um mapa e falar com alguém. Jamais sem alguma surpresa, alguma virada ou evento marcante. Jamais sem alguma mecânica nova, algum segredo, algum uso engenhoso de suas habilidades. Cuide para que suas missões também sejam assim, e estará em boa companhia.

Levar o Um Anel até Mordor. O que é *O Senhor dos Anéis* senão uma imensa missão de correio?

PALADINO



ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

No mundo devastador dos enormes kaiju, você pode lutar para acabar com eles... ou jogar com um! Para *3D&T Alpha* e *Mutantes & Malfeitores*!

DESTRUIDORES DE TÓQUIO

por Bruno Schlatter e Thiago Rosa

Vindos do espaço, do mar ou dos medos insondáveis da humanidade, os monstros gigantes são forças distantes impossíveis de serem enfrentadas na maior parte das histórias. Porém, quando se trata de super-heróis no melhor estilo dos quadrinhos americanos ou dos acrobáticos e coloridos heróis tokusatsu japoneses, até mesmo Godzilla pode ser apenas mais um monstro da semana!

Castanha de kaiju!

A palavra *kaiju* significa, literalmente, "criatura estranha." Na literatura japonesa, era originalmente usada para se referir a monstros fantásticos e mitológicos de lendas antigas, e posteriormente também para seres imaginários de outros países e povos. Mesmo nos dias de hoje, com um significado mais específico, essa é uma relação ainda fértil — a serpente mitológica de oito cabeças *Yamata-no-Orochi*, por exemplo, é uma referência recorrente, muitas vezes vista como uma espécie de "primeiro kaiju," e é uma inspiração para monstros clássicos como King Ghidorah.

A mudança de significado veio do cinema. Filmes de monstros se desenvolveram como gênero ao longo do século XX nos Estados Unidos, desde clássicos como *O Mundo Perdido* (1925) e, é claro, *King Kong* (1933). Acompanhando o sucesso desses filmes no Japão, o produtor **Tomoyuki Tanaka**, junto com o roteirista **Shigeru Kayama** e o diretor **Ishiro Honda**, lançaram em 1954 *Godzilla*, que seria considerado o pai dos filmes de kaiju modernos.

O impacto cultural do filme é gigantesco, talvez até maior do que o monstro que lhe dá nome. As técnicas desenvolvidas para filmá-lo estão na origem dos seriados de *tokusatsu*, e ele se desenvolveu nas décadas seguintes até se tornar um dos grandes ícones da cultura pop japonesa perante o mundo. O próprio Godzilla chegou a receber o título de cidadão honorário do Japão, em 2015, como agradecimento por promover a cultura nipônica!

Mais do que filmes blockbusters de verão, produções de kaiju costumam funcionar como metáforas para a destruição causada pela humanidade. Na maioria dos casos, o monstro é criado ou despertado pela ação humana, e a destruição que causa é em resposta a ela e não injustificada. O próprio *Godzilla* original fazia referência ao medo de uma guerra atômica durante a Guerra Fria, com citações visuais a incidentes como o *Lucky Dragon Nº 5*, quando os tripulantes de um barco de pesca japonês foram contaminados pela radiação de uma bomba de hidrogênio testada no oceano.

Campanhas

Muitas campanhas diferentes são possíveis envolvendo kaiju, mas as histórias mais conhecidas do gênero tendem a seguir alguns modelos tradicionais que você pode aproveitar como inspiração. Ou, se preferir, também pode misturar tudo, para fazer uma campanha mais louca com a cara do *3D&T*!

Sobrevivência

Um monstro atacou a metrópole, causando caos e destruição.

No meio de tudo, estão os personagens dos jogadores, fazendo o possível para sobreviver até que ele vá embora, buscando proteger a si e seus entes queridos. Pais são pegos longe dos filhos, namorados e amantes são separados, alianças improváveis são feitas em meio à destruição. A lógica não é muito diferente de um filme de catástrofe; o kaiju é uma metáfora para um desastre natural, que poderia ser um terremoto, enchente ou erupção vulcânica, por exemplo.

Neste modelo, os protagonistas devem ser pessoas comuns, sem grandes capacidades ou habilidades extraordinárias. Pegos de surpresa em meio ao caos, precisam se unir para encontrar uma forma de sobreviver. As fichas têm pontuação mínima (5 pontos), e seguem as limitações de campanhas limitadas do ***Manual do Defensor***.

O monstro em si nem precisa de uma ficha. Enfrentá-lo é morte certa: você não precisa rolar uma FA pra saber que o seu personagem morrerá ao ser esmagado pela pata de um lagarto gigante! Ao invés de ser combatido diretamente, o kaiju será um elemento de cenário, que causará os diferentes desafios enfrentados pelo grupo ao longo da aventura através de testes de perícia simples ou estendidos. Uma cena pode envolver passar despercebido por ele nas ruas de uma grande cidade; outra, sobreviver dentro de um prédio que foi derrubado pelo monstro; e daí por diante.

Lutar pela sobrevivência em uma situação extrema é um tema comum em histórias de kaiju, que tenta sublinhar o drama humano em meio à diversão de ver a destruição generalizada. Filmes como o *Godzilla* original e seus remakes norte-americanos incluem elementos de sobrevivência, assim como a série *Cloverfield*.

Unidade de Proteção Contra Kaiju

Sobreviver e fugir de um ataque kaiju é um grande desafio, mas não tem muito a cara do 3D&T. Quando você joga com um defensor de Tóquio, você quer fazer alguma coisa contra ele!

Em uma campanha com mais ação, o grupo poderia fazer parte de uma unidade civil ou militar encarregada de lidar com ataques de monstros. A inspiração pode vir de séries de literatura e live-action como *MM9: Monster Magnitude 9*, ou de alguns personagens secundários do mangá *Kaiju No. 8*. Sob certo ângulo, mesmo o sucesso *Attack on Titan* lembra um pouco esta ideia de campanha.

Como no anterior, no entanto, esta ainda será uma campanha em que o kaiju normalmente não será enfrentado de frente. Contra um monstro de proporções titânicas, mesmo armas militares de grande porte são pouco mais do que incômodos (em regras, equipamentos militares pesados, incluindo tanques e aviões, são Sugoi, enquanto um kaiju normalmente será Kiodai). A missão do grupo normalmente está mais ligada a evitar o ataque kaiju em primeiro lugar, ou, uma vez que seja inevitável, agir para que cause o mínimo de destruição possível, desviando-o para uma área não urbanizada.

Novamente, o kaiju servirá mais como forma de criar desafios para os jogadores, com situações em que precisem de testes de perícia simples e estendidos para serem bem sucedidos. Desviar a sua atenção para que ele não chegue num centro urbano muito populoso; guiá-lo, através de ataques pontuais, de volta para a sua hibernação no lago; talvez descobrir por que ele atacou a cidade em primeiro lugar e usar essa informação para fazê-lo se acalmar — pode ser que seus ovos ou filhotes tenham sido roubados, e tudo o que ele quer é recuperá-los?

Podem ser aventuras com espaço para mais buscas e investigação do que grandes cenas de ação, com o ataque direto do kaiju (se ocorrer) reservado apenas para o ato final. A recomendação, assim, é que aventuras nesse modelo de campanha também tenham personagens de menor pontuação, mas um pouco mais capazes do que aqueles que apenas lutam pela sobrevivência: Lutadores (7 pontos) é um bom patamar para elas.

Mecha X Kaiju

Ok, talvez apenas lidar com um kaiju de longe, desviando sua atenção mas não combatendo-o diretamente, ainda não seja *3D&T* o suficiente. Você quer revidar! É hora de entrar no robô.

Mecha contra kaiju é um dos conflitos mais icônicos da cultura pop japonesa. Se o seu adversário é um monstro titânico maior do que um edifício, você no mínimo precisa de um monstro artificial do mesmo tamanho para enfrentá-lo! Muitos subgêneros tokusatsu clássicos, como *metal hero* e *super sentai*, possuem esse conflito como elemento fundamental de suas fórmulas. Mais recentemente, a série de filmes (e a animação) *Pacific Rim* também fez uma grande homenagem ao gênero.

Em uma aventura de RPG essa campanha também permite enredos mais simples, sem nenhuma trama mais complexa do que *"um kaiju está atacando pelo mar! Subam no robô gigante para pará-lo!"* Claro, isso não significa que não haja espaço para histórias mais complexas — não é difícil de incluir toda sorte de subtrama e questionamento moral —, mas também não é *preciso* ter muito mais do que isso se tudo o que você quer é socar uns monstros.

Personagens nesse modelo de campanha podem ser mais versáteis e capazes do que nas duas anteriores. Lutadores (7 pontos) ou Campeões (10 pontos) são boas pontuações para os pilotos. Você também pode utilizar as regras alternativas de Aliado do *Manual do Defensor* (em que ele começa um patamar *acima* do personagem), além das suas regras opcionais para mechas.

Kyodai Hero

Se não há um robô gigante à disposição, só resta transformar a si próprio em gigante!

Kyodai hero é outro subgênero clássico de séries japonesas. Nele, frente a um inimigo de proporções titânicas, os heróis são capazes eles próprios de crescerem até atingirem o tamanho do monstrengo, enfrentando-o de igual para igual. *Ultraman*, *Ultraseven* e todas as sub-séries da família Ultra são provavelmente os mais conhecidos baluartes do gênero. Outro *kyodai hero* famoso é *Spectreman*, que marcou época na televisão aberta brasileira.

Uma nova vantagem descrita mais adiante, Crescimento, pode ser usada para conceder o poder principal do gênero, o de crescer até o tamanho de um kaiju. Note que é uma vantagem custosa, com PMs gastos toda rodada, lembrando como o Ultraman sempre tem as energias perto de esgotar no momento mais crítico da batalha!

Uma campanha de *kyodai heros* pode ser iniciada no patamar de Lendas (12 pontos). São heróis icônicos, que já de início enfrentam grandes ameaças que colocam todo o planeta em risco.

Seja o monstro!

A campanha mais destruidora só poderia ser com os jogadores controlando os próprios kaijus! Afinal, quando um monstro titânico ameaça a grande metrópole, a forma mais eficiente de combatê-lo só poderia ser com outro monstro titânico.

Tão comum ao gênero quanto destruir cidades, as brigas entre kaiju também são uma tendência muito recorrente. O próprio Godzilla, em sua longa carreira, já foi tanto combatido por outros monstros, como em *Mothra vs Godzilla*, quanto protetor da humanidade, como em *Ghidorah, o Monstro Tricéfalo*. É comum que kaijus sejam espíritos da natureza, guardiões lendários ou outros arquétipos mais positivos; assim, podem ser ótimos personagens de jogadores, chamados a proteger as cidades humanas.

Ou não! A humanidade pode ser tão vilanesca quanto qualquer monstro, então por que você ia querer protegê-la em primeiro lugar? Um kaiju em fúria buscando justiça contra um crime cometido por humanos comuns também pode ser um personagem divertido de jogar.

Para uma campanha de kaijus, os personagens já devem começar em pontuações mais altas, no mínimo Lendas (12 pontos). Você também pode utilizar as pontuações superiores sugeridas no *Manual do Defensor*. Não esqueça também que todo kaiju pertence naturalmente à escala Kiodai – prepare-se para muita destruição!

Novas regras

Devido à sua origem parodiando animes e tokusatsu, 3D&T já é um sistema de regras muito funcional para histórias de kaiju. As regras do livro básico já bastam para construir monstros enormes e cheios de poderes; se forem NPCs, você ainda pode dar a eles diversas habilidades únicas como as descritas nas páginas 137 e 138 do ***Manual 3D&T Alpha***.

A seguir, estão apenas duas adições: uma nova vantagem, própria para *kyodai heroes*, e um conjunto de regras simples para calcular a destruição causada pelo monstro na cidade atacada!

Nova vantagem: Crescimento (2 ou mais pontos)

O personagem pode controlar a sua massa e tamanho, crescendo até atingir outras escalas de poder. Gastando uma rodada completa e 2 PMs, ele aumenta a sua escala em um nível (indo de Ningen para Sugoi, por exemplo). Ele deve gastar mais 2 PMs por rodada para manter a vantagem ativa; caso fique com 0 PMs, retorna ao seu tamanho normal.

Cada escala extra que o personagem deseja subir dobra o custo em pontos e PMs da vantagem. Assim, para subir duas escalas (indo de Ningen para Kiodai), a vantagem custaria 4 pontos e gastaria 4 PMs por rodada; subir três escalas (indo de Ningen para Kami), custaria 8 pontos e gastaria 8 PMs por rodada.

Destruindo Tóquio (e outras cidades)!

Segundo as regras de escalas do *Tormenta Alpha* e do *Manual do Defensor*, qualquer ataque que consiga FA 30 ou mais causa uma onda de choque que afeta todos

Um kaiju anti-imperialista arrancou a cabeça da Estátua da Liberdade! Que pena!

aqueles de escalas inferiores com metade do seu valor. Um personagem Kiodai, por exemplo, que ataque um inimigo com FA 30, acertaria também todos os personagens e construções próximas (à distância de um ataque corpo-a-corpo) com FA 15 em escala Sugoi. Personagens e construções da mesma escala ou de escalas superiores não são afetados pela onda de choque.

Como regra geral, a maioria das construções humanas de grande porte, incluindo prédios e a infraestrutura de grandes cidades, são consideradas Sugoi e, portanto, extremamente vulneráveis a ondas de choque em um combate entre kaiju Kiodai! Locais com estruturas reforçadas, como uma base militar de grande porte, um *bunker* subterrâneo, ou outros edifícios preparados previamente para resistir a danos pesados, podem pertencer a escalas superiores.

O mestre deve determinar a quantidade de PVs da cidade com base no seu tamanho. Uma cidade pequena, uma vila ou pequeno povoado rural, poderia ter de 10 a 20 PVs; uma cidade mediana, de 30 a 50; e uma grande metrópole, como Tóquio ou São Paulo, pode ter 60, 70, 100 ou até mais PVs.

Da mesma forma, a Armadura de uma cidade representa a durabilidade dos materiais usados na sua construção. Cidades onde a maioria das construções são de madeira e outros materiais frágeis teriam uma Armadura baixa, entre 1 e 3; enquanto cidades com muitas construções de ferro e concreto, como uma metrópole moderna, poderiam ter A4, A5 ou mais. Como as construções de uma cidade são imóveis, são sempre consideradas indefesas, ou seja, sua FD é sempre igual apenas à Armadura.

Podemos ver, assim, que um combate entre kaiju na escala Kiodai é muito mais destruidor do que apenas para eles próprios: o próprio ambiente ao seu redor está em perigo! E lembre-se que ele não depende apenas das ondas de choque para causar destruição, mas também pode atacar a cidade diretamente com a sua escala de poder superior. Proteger uma cidade da destruição e encontrar formas de desviar a atenção dos kaiju para

outros locais costuma ser uma missão recorrente em histórias do gênero.

Você pode impor redutores voluntários à sua Força, Habilidade ou PdF antes de rolar uma FA, se quiser controlar o poder dos seus golpes para causar menos destruição. É possível reduzir as três características até 0 dessa forma. Redutores de Habilidade também irão valer para todas as suas rolagens de FD e esquivas até o seu próximo turno.

Caso os personagens sejam heróis tentando proteger a cidade, uma destruição de grandes proporções significa uma falha na sua missão. Caso a cidade perca menos de um quarto dos seus PVs (por exemplo, menos de 5 PVs para uma cidade que tem 20 PVs ao todo), os personagens recebem 1 PE bônus ao final da aventura; e se ela tiver passado o combate sem perder nenhum PV, recebem outro PE bônus além desse.

Por outro lado, caso a cidade perca mais da metade dos seus PVs, além de não receber o bônus, todo o grupo recebe –1 PE no final da aventura. Se ela ficou Perto da Morte – com um quinto ou menos dos seus PVs totais (por exemplo, 10 ou menos se ela possuía 50 PVs) – recebem –1 PE. E se foi totalmente destruída, –1 PE novamente, totalizando –3 PEs a menos para o grupo no final da aventura.

Reconstruir a cidade leva tempo e requer grande quantidade de recursos. Para recuperar um único PV, é necessária uma semana de reparos e recursos equivalentes a 10 PEs. Essa proporção é maleável: você pode dobrar o custo em PEs para reduzir o tempo de recuperação à metade, ou dobrar o tempo de recuperação para reduzir o custo à metade.

Recuperar os estragos causados em uma grande metrópole pode requerer o esforço conjunto de uma nação inteira, por vários meses ou anos!

Saindo da jaula!

Nem só de Godzilla vivem os kaijus! O Rei dos Monstros já foi adaptado para *3D&T* e outros sistemas na *Dragão Brasil* 126; abaixo apresentamos, no entanto,

Um kaiju samurai gigante! Isso é que é combo!

uma versão reduzida da sua ficha, mais equilibrada para um jogo com muitos kaijus, e não em que ele seja o único monstro gigante. Kong também foi estrela da Chefe de Fase da Dragão Brasil 164, mas optamos por repetir a ficha excepcionalmente, porque somos bondosos e porque o editor gostou demais da imagem que serve de capa para esta edição!

Além dele, também apresentamos outros kaiju clássicos dos filmes japoneses... E um extra de uma série um pouco mais próxima de nós.

Daimajin

Daimajin é um espírito raivoso aprisionado em uma montanha, que causa grandes tremores de terra pela região sempre que tenta se libertar. Quando os moradores de uma vila próxima que lhe realizam oferendas são ameaçados por alguém de coração vil, ele se apossa da enorme estátua de pedra de um guerreiro, atacando culpados e inocentes sem distinção até que sua fúria seja apaziguada.

A série de filmes *Daimajin* reúne dois dos mais populares gêneros de filmes japoneses: filmes de monstro e dramas históricos. Inspirado por ela, você pode ir além dos cenários modernos para suas histórias de kaiju, ambientando-as até mesmo em reinos de fantasia, como Tamu-ra.

3D&T 30Ki

F6 (esmagamento), H3, R6, A8, PdF0, 50 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Construto; Armadura Extra (corte e perfuração), Implemento (Pânico), PVs Extras x2.

Desvantagens: Lento, Modelo Especial, Monstruoso.

Mutantes & Malfeitores NP 12

For 16, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 0.

Vantagens: Ambiente Favorito (montanha).

Perícias: Intimidação +12 (12).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Proteção Impenetrável 8, Aflição 12 (Cumulativa, Área (Explosão), Limitada a dois graus; impedido, desabilitado), Imunidade 30 (efeitos de Fortitude).

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 84 + Vantagens 1 + Perícias 6 + Defesas 22 + Poderes 92 = 205.

Gamera

Gamera é uma enorme tartaruga pré-histórica, segundo alguns, fruto de experimentos secretos de uma civilização antiga. É capaz de andar sobre duas patas, disparar bolas de plasma e até mesmo voar usando um jato de fogo lançado pelos buracos dos membros no seu casco! Se alimenta de fogo e outros materiais incandescentes, por isso é bastante vulnerável a ataques de frio.

Diferente de outros kaijus, Gamera possui uma predisposição benévola e tende a se afeiçoar com facilidade por crianças. Por isso, com certa frequência acaba salvando a humanidade ao invés de destruí-la.

3D&T 34Ki

F5 (corte), H4, R5, A6, PdF4 (fogo), 45 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (corte e perfuração), Ataque Especial III (PdF+6, 3 PMs), Invulnerabilidade (fogo), PVs Extras x2, Regeneração, Voo.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (frio/gelo).

Mutantes & Malfeitores NP 12

For 16, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 0, Pre 0.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Duro de Matar, Quebrar Aprimorado, Tolerância Maior.

Perícias: Intimidação +10 (10), Percepção +10 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Imunidade 10 (suporte vital), Voo 8 (Limitado: somente com os membros retraídos para dentro do casco), Movimento 2 (viagem espacial), Proteção Impenetrável 10 (Limitado: apenas

em áreas protegidas pelo casco), Dano à Distância 12.

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16; sopro de fogo +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 80 + Vantagens 4 + Perícias 10 + Defesas 24 + Poderes 60 = 178.

Godzilla

O rei dos monstros em pessoa! Godzilla é uma fera atômica surgida da *hubris* humana, quando explosões nucleares levaram o que já era uma criatura pré-histórica gigantesca a sofrer mutações e aumentar ainda mais de tamanho. Da sua natureza nuclear deriva a maior parte dos seus poderes, como o poderoso sopro de energia atômica, que derrete e vaporiza a maioria dos inimigos; bem como a capacidade de absorver e emitir radiação para recuperar energias e se tornar mais forte.

Embora seja um monstro perigoso que pode causar grande destruição, algumas vezes Godzilla também pode ser chamado para ajudar a humanidade, e convencido a protegê-la de uma ameaça ainda maior. Originalmente um ser dos oceanos, é capaz de nadar com a desenvoltura de uma criatura anfíbia.

3D&T 39Ki

F7 (corte) H3 R6 A5 PdF6 (fogo) 50 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Arena (águas), Ataque Especial III (PdF+6, Dano Gigante, Lento, Perigoso, Poderoso, 15 PMs), Energia Extra II, Invulnerabilidade (fogo), PVs Extras x2.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Restrição de Poder (comum; precisa absorver energia atômica).

Mutantes & Malfeitores NP 12

For 16, Vig 16, Agi 2, Des 2, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ambiente Favorito (mar), Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Duro de Matar, Quebrar Aprimorado, Tolerância Maior.

Perícias: Intimidação +12 (10), Percepção +12 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Natação 12, Proteção Impenetrável 12, Regeneração 20 (Limitado: somente quando absorve radiação), Imunidade 10 (radiação), Dano Penetrante em Área (Linha) 16 (sopro atômico), Dano de Força Penetrante 8 (garras).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16; sopro de fogo +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 96 + Vantagens 7 + Perícias 10 + Defesas 20 + Poderes 108 = 241.

Mothra

Mothra é uma criatura voadora gigante semelhante a uma mariposa, originária de uma ilha do Oceano Pacífico próxima a onde testes nucleares foram realizados após a Segunda Guerra Mundial. Para os povos locais, ela também é considerada uma divindade, uma protetora imortal da humanidade, que, como a Fênix, renasce de uma larva deixada para trás sempre que o seu corpo é destruído de alguma forma.

Um inimigo formidável, Mothra é frequentemente chamada a proteger a humanidade do ataque de outros kaiju, já tendo sido responsável por salvá-la de monstros como Godzilla e o Rei Ghidorah. Possui diversas habilidades extraordinárias, como o voo supersônico, disparar um raio de plasma das suas antenas, ferrões venenosos, e o de refletir projéteis com suas escamas que lembram espelhos.

3D&T 29Ki

F3 (perfuração), H6, R4, A3, PdF6 (fogo), 30 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Imortal I, Implemento (Ferrões Venenosos), PVs Extras,.Reflexão, Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Mutantes & Malfeitores NP 12

For 16, Vig 16, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int -2, Pro 2, Pre 0.

A nova Mothra: nada fofa

Vantagens: Destemido, Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada.

Perícias: Intimidação +10 (10), Percepção +12 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Voo 12, Dano à Distância 12 (Preciso 2), Proteção Impenetrável 8, Aflição Cumulativa em Área (Explosão) (pólen; resistida por Fortitude; impedido, desabilitado, incapacitado) 12.

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16; raio de plasma +12 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 96 + Vantagens 3 + Perícias 10 + Defesas 18 + Poderes 129 = 256.

Rodan

Rodan é um exemplar gigantesco de pterodáctilo, despertado por testes nucleares próximo às ilhas do sul do Japão. Um monstro extremamente perigoso e ágil, é capaz de disparar jatos de vento e criar ondas de choque ao bater suas asas.

Uma versão alternativa de Rodan, chamado *Fire Rodan*, pode surgir quando ele é irradiado com a energia nuclear de outros monstros, como Godzilla. Nessa forma, ele se torna mais forte e resistente, e é capaz de disparar baforadas de fogo.

3D&T 26Ki

F4 (perfuração), H5, R4, A3, PdF3 (sônico), 30 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial III (PdF+6, Amplo, 5 PMs), PVs Extras Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

3D&T (Fire Rodan) 38Ki

F6 (perfuração), H5, R4, A5, PdF6 (fogo), 40 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial IV (PdF+8, Amplo, 6 PMs), Invulnerabilidade (fogo), PVs Extras x2, Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Mutantes & Malfeitores — NP 12

For 10, Vig 16, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int -2, Pro 0, Pre 0.

Vantagens: Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada.

Perícias: Intimidação +10 (10), Percepção +10 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Voo 12, Dano à Distância 12 (Limitado: somente se absorver radiação), Força Aumentada 6 (Limitado: somente se absorver radiação), Imunidade 10 (radiação).

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 10; sopro de fogo +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 80 + Vantagens 2 + Perícias 10 + Defesas 20 + Poderes 87 = 199.

King Ghidorah

Também chamado de *Monstro Zero*, King Ghidorah é um enorme e maligno dragão dourado de três cabeças, viajante espacial e responsável por destruir diversas civilizações em inúmeros planetas, como a dos antigos habitantes de Vênus, cinco mil anos no passado. De vontade fraca, no entanto, ele muitas vezes também foi controlado por entidades e instituições, sempre com fins destruidores.

Um oponente assustador, a habilidade mais conhecida de King Ghidorah são os raios gravitacionais que pode disparar por cada uma de suas cabeças. Reunindo as três, ele pode aumentar o poder dos raios, deixando-o tão destruidor quanto o sopro atômico do próprio Godzilla!

3D&T — 45Ki

F7 (perfuração), H4, R8, A6, PdF6 (esmagamento) , 60 PVs, 40 PMs.

Vantagens: Ataque Especial III (PdF+6, Dano Gigante, Lento, Poderoso, 14 PMs), Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, Tiro Múltiplo, Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Ponto Fraco (fica confuso quando não está sendo controlado).

Mutantes & Malfeitores — NP 12

For 16, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 2, Pro 2, Pre 0.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Destemido.

Perícias: Intimidação +10 (10), Percepção +10 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Voo 8, Membros Extras 2 (três cabeças, duas caudas), Sentidos 4 (visão na penumbra, faro), Movimento 2 (viagem espacial), Dano à Distância Multiataque 12, Proteção Impenetrável 8, Imunidade 10 (suporte vital).

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16; raio gravitacional +8 à distância, dano 12 (multiataque).

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +2.

Total: Habilidades 88 + Vantagens 3 + Perícias 10 + Defesas 8 + Poderes 105 = 214.

Mechagodzilla

Seja construído por cientistas alienígenas após investigar cuidadosamente o original, seja uma arma descontrolada criada por mãos humanas, as diferentes versões de Mechagodzilla sempre foram projetado para derrotar o rei dos monstros, tornando-se, com o passar dos anos, um de seus principais inimigos. Para isso, é equipado com um grande arsenal de armas pesadas, incluindo ganchos, mísseis e um gerador de laser no seu peitoral.

3D&T — 51Ki

F8 (corte), H4, R6, A8, PdF6 (esmagamento ou fogo), 50 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Construto; Adaptador, Ataque Especial III (PdF+6, Dano Gigante, Lento, Poderoso, 14 PMs), Deflexão, Inimigo (yokai), Paralisia, PVs Extras x2, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Mutantes & Malfeitores — NP 12

For 16, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 0, Pre 0.

Vantagens: Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Quebrar Aprimorado.

Perícias: Intimidação +10 (10), Percepção +10 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Proteção Impenetrável 12, Imunidade 30 (efeitos de Fortitude), Dano à Distância 12 (Preciso 2, Variável).

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16; arsenal +12 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 80 + Vantagens 3 + Perícias 10 + Defesas 24 + Poderes 104 = 221.

King Kong

Kong é o último membro de uma espécie de primatas pré-históricos chamada *megaprimatus kong*. Ele reside na Ilha da Caveira, um habitat isolado, povoado por outras criaturas pré-históricas, como dinossauros. Lá, é venerado como um deus pelos nativos.

A história dos filmes de King Kong segue um padrão, mudando ligeiramente em cada versão. Uma equipe de filmagens vai à Ilha da Caveira, uma atriz é raptada pelos nativos para ser sacrificada em honra de Kong, o gorila se afeiçoa por ela e é levado para o mundo civilizado de alguma forma. No ambiente urbano, Kong escapa e vai em busca da atriz, causando caos e enfrentando forças militares no processo.

Estamos usando aqui a versão maior de Kong, dos filmes mais recentes, para ele não se sentir intimidado pela companhia!

3D&T — 32Ki

F8, H4, R5, A4, PdF0, 55 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Arena (ermos), Energia Extra II, Movimento Especial (balançar-se, escalar), Sentidos Especiais (faro e audição aguçados), Pontos de Vida Extras x3, Terreno Predileto (ermos).

Perícias: Sobrevivência.

Desvantagens: Monstruoso.

Rei da Selva: Kong pode gastar 2 PM e uma ação para bater no peito e urrar. Todas as criaturas que puderem vê-lo e ouvi-lo sofrem os efeitos da magia Pânico.

Mutantes & Malfeitores — NP 12

For 16, Vig 16, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int -2, Pro 2, Pre 1.

Vantagens: Ambiente Favorito (selva), Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Dominó, .

Perícias: Acrobacia +8 (4), Atletismo +25 (9), Especialidade (sobrevivência) +10 (12), Furtividade +8 (20), Intimidação +10 (1).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente), Sentidos (faro aguçado, audição acurada) 3, Velocidade 2.

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16, arremesso +8 à distância, dano pela arma.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +8.

Total: Habilidades 34 + Vantagens 4 + Perícias 23 + Defesas 38 + Poderes 38 = 137.

Klunc, o Bárbaro

Klunc também kaiju! Klunc comer coração de gigante e ganhar poder de ficar *mais Klunc*! Klunc usar poder de ficar mais Klunc pra enfrentar exército purista e combater robô gigante goblin! Klunc kaiju do bem! Klunc herói da Guerra Artoniana!

3D&T — 39S

F5 (9) (corte), H3, R6, A4 (6), PdF0, 56 PVs, 30 PMs.

Kit: Bárbaro (completo).

Vantagens: Crescimento, itens mágicos (Presuntador; F+4, 70 PEs; armadura A+2 de adamante, 45 PEs), PVs Extras, Sobrevivência, Vigoroso.

Desvantagens: Inculto, Modelo Especial.

Força bruta: quando usa um ataque concentrado, Klunc ignora a Armadura do alvo.

Fúria de combate: gastando 2 PMs, Klunc entra em uma fúria de combate que lhe dá F+2 e R+1.

Nunca indefeso: Klunc está sempre atento ao perigo e nunca fica indefeso, desde que possa ter liberdade de movimentos.

Mutantes & Malfeitores — NP 12

For 11, Vig 16, Agi 0, Des 0, Lut 8, Int -2, Pro 0, Pre 4.

Vantagens: Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Equipamento (Presuntador), Quebrar Aprimorado.

Perícias: Atletismo +20 (4), Intimidação +10 (6), Percepção +10 (10).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente).

Ataque: Iniciativa +0, Presuntador +8 corpo-a-corpo, dano 16.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +16.

Total: Habilidades 74 + Vantagens 4 + Perícias 12 + Defesas 24 + Poderes 104 = 218.

BRUNO SCHLATTER
& THIAGO ROSA

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE

Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

Mestres de RPG não precisam ser originais (e talvez nem devam)!

Copiar não é Crime

Você lê o livro básico — de preferência o de Tormenta20 — conversa com os seus amigos, consegue deixar todo mundo interessado. Você decide que vai mestrar, afinal de contas, é quem entende mais do sistema e tudo mais. E ai bate o problema: qual história? O que vou apresentar para os meus jogadores? Mais que isso: como inventar algo legal o suficiente para que ninguém decida largar o hobby para, sei lá, entrar num campeonado de Free Fire ou volte a gastar seu tempo SÓ com Genshin Impact?

A resposta está na pergunta: nem sempre você precisa inventar. A grande verdade é na grande maioria das vezes você não precisa inventar tanto assim.

Não sei se sou capaz de chegar ao ponto de afirmar que isso surgiu com as streams e a ascensão do mestre de jogo enquanto criador de conteúdo, de figura cheia de ideias fantásticas (oi, **Leonel Caldela**! Oi, **Pedrok**!), mas existe um pensamento interno meio tirânico dentro de cada mestre principiante, gritando que cada campanha, cada aventura precisa ser uma obra originalíssima, cheia de reviravoltas e capaz de ganhar prêmios incríveis da críticas. Mas como eu disse ali em cima, não precisa.

Livre para copiar

Nós, criadores de conteúdo, escritores e afins, precisamos nos preocupar um tanto (não muito) com originalidade, ter cuidado com plágio, repetição de mecanismos narrativos, porque faz parte da profissão. Você, que mestra com os seus amigos comendo pipoca (eca!) no chão da sala, não.

Pode parecer que estou colocando o trabalho de criação de aventura caseira como algo menor se comparado a outras atividades criativas e na verdade estou. Mas não de um jeito ruim. Na verdade, uma vez que você se acostuma com a ideia, é libertador.

E uma vez não tendo esse compromisso, fica claro que você pode e DEVE literalmente (literalmente?) ROUBAR ideias de todo e qualquer lugar. Seu filme preferido. Um livro que você leu por obrigação. As quatro temporadas daquele anime esquisito. Uma redação que você escreveu quando tinha dez anos. Tudo isso pode ser não só fonte de inspiração, como acontece com os ganchos de aventura, mas o próprio roteiro.

E há um motivo lógico: algo pronto já resolveu muito dos problemas que você teria que resolver sozinho se criasse do nada: o NPC divertido que acompanha o grupo, o rival injustiçado, o vilão que acha que está fazendo a coisa certa. Tudo já foi pensado pelos roteiristas originais. O que você precisa fazer é chacoalhar um pouco aqui e ali e abrir espaço para a criatividade dos jogadores. O roteiro em si serve como guia, a trama por trás de tudo o que rola em mesa, o modelo pelo qual os personagens do mestre reagem.

Na prática

Existe um exemplo que eu já dei mais de uma vez com algumas variações, e deve servir bem aqui.

A aventura começa em um posto do exército do Reinado durante a Guerra Artoniana. Os personagens dos jogadores, novatos ou veteranos, são destacados junto com outros soldados para levar suprimentos até um outro acampamento avançado, que em algum momento ficou isolado. Existe um caminho e plano traçado pelo alto comando, e a ideia é que o grupo siga à risca: a área é perigosa e o percurso foi escolhido a dedo usando informação trazidas por batedores. No meio da jornada, entretanto, acontece um encontro fortuito com um mercador, que sugere um atalho. Ele afirma veementemente que a rota que utiliza há anos será mais rápida e segura para o batalhão.

Nesse ponto, deve acontecer a escolha. Se eles seguem pela rota indicada pelo mercador, encontram o posto avançado trabalhando em suas atividades normais, grato pelos suprimentos, até que a noite se aproxima: neste momento, eles revelam-se Puristas disfarçados e atacam os recém chegados, tendo uma bela vantagem. Talvez até grande demais para que os heróis se recuperem. Se eles seguem pelo caminho original, encontram o posto em suas últimas forças, e recebem o relatório de que um batalhão Purista sabe do envio de novos soldados e preparam um ataque definitivo. Quando ele acontece, o grupo está bem preparado e tem muito mais chances de conseguir a vitória.

O mercador era um batedor Purista disfarçado, ciente da vinda dos soldados do Reinado. Ao indicar o atalho, seu intuito era atrasá-los para que seus companheiros tomassem o posto avançado, áquela altura no fim de suas forças.

Existem buracos e foi uma aventura escrita às pressas, mas pode render uma tarde de diversão. Dando certo ou não, o que você acaba de ler é *Chapéuzinho Vermelho*.

J.M. TREVISAN

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 101 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

A DAMA DA MANSÃO EM SOPHAND

Lady Aysha de Wynlla, mulher cujo nome vem ganhando notoriedade por sua ambição em se tornar a pessoa mais rica de Arton, resolveu dar início a uma nova empreitada. A criação de um lar digno de seu nome, uma mansão que não deverá nada a qualquer outra residência luxuosa deste mundo!

Clériga de Tibar, o deus do comércio e do dinheiro de Arton, Aysha conquistou uma fortuna imensurável financiando expedições de aventureiros, para depois ficar com uma parte dos lucros destas jornadas. Ela é constantemente vista em diversos lugares do reino, sempre atrás de um bom negócio.

A área escolhida para erguer a nova morada foi sua cidade natal, Sophand. Porém, muito mais do que pompa, Aysha procura por exclusividade, raridade e principalmente lucro.

Por isso, em vez de simplesmente construir uma mansão do nada, ela trouxe magicamente um pequeno mas promissor palacete diretamente dos planos de Tenebra!

Infestado por toda a sorte de mortos-vivos, a mansão precisa passar por um processo de expurgo e limpeza. Apenas um mero incômodo para uma mulher de tamanho poder financeiro. Aventureiros dispostos a encarar os perigos da Mansão serão muito bem-vindos.

Dragão fantasma ataca Giluk

Apesar de ser a maior cidade das Uivantes — abrigando quase metade dos habitantes da região — Giluk costumava ser um lugar pacato. A chegada esporádica de forasteiros ou mercadores era suficiente para render conversas por semanas. Entretanto, algo muito maior e aconteceu nos últimos dias. Giluk foi alvo de um ataque do que aparentava ser o fantasma de um dragão.

De acordo com o relato dos moradores, ainda era dia quando o urro fantasmagórico da criatura cortou os céus da aldeia, causando um terror indescritível. O monstro tinha a aparência de um dragão branco, mas com escamas translúcidas que reluziam um brilho pálido e frio.

Naquela hora, todos os guerreiros estavam longe, em atividades de caça e pesca. Apenas os muito jovens e os velhos se encontravam. Por isso, não puderam organizar qualquer defesa efetiva. Mesmo suas armas e flechas se mostraram inúteis contra ele.

Com um ataque desencontrado e violento, o monstro destruiu o que encontrou pelo caminho por longos minutos. E assim como apareceu, sem qualquer explicação ou aviso, partiu. Não se sabe o que teria motivado o ataque, mas todos temem a volta do fantasma nos próximos dias.

Final do torneio de Wyrt

A revelação da existência de um circuito ilegal de Wyrt não foi capaz de impedir a continuidade do evento. Para o descontentamento dos nobres ahlenienses, os jogos não só prosseguiram como o local onde será realizada a Grande Final já foi escolhido.

Por conta do desfecho da Guerra Artoniana e a situação delicada de Ahlen perante o Reinado, os organizadores optaram por Vectora como sede da Grande Final deste ano. O Mercado Voador é território neutro — e seguro. Os organizadores estão confiantes de que tudo ocorrerá sem prejuízo aos participantes e já levaram o grande prêmio à Vectora.

O Wyrt é um jogo de azar famoso criado em Ahlen, que utiliza cartas e dados numa mistura de estratégia e sorte para definir um vencedor. Podendo ser praticado apenas por nobres, qualquer um sem título que seja apanhado jogando acaba preso. Por isso, a guarda local de Vectora, bem como seus comandantes, não irão se envolver oficialmente e tudo deve ocorrer no submundo da cidade voadora.

Mas se engana quem acredita que a nobreza de Ahlen irá assistir tudo calada. É certo que divulgarão alguma recompensa nos próximos dias como uma espécie de motivação para que alguém impeça a realização do evento.

Infortúnio em Selentine

Nas últimas semanas, os moradores de Selentine — localizada a cerca de 150 quilômetros a noroeste de Valkaria — relataram que as águas dos poços e aquedutos da cidade estavam com um odor incomum, além de um sabor desagradável. Poucos dias depois, as pessoas começaram a adoecer.

Preocupados com a situação, a prefeita e demais autoridades destacaram um grupo de locais para uma inspeção minuciosa de todo o sistema, formado por uma rede de canalizações subterrâneas, cisternas e alguns túneis maiores, parte deles mais antigos do que a própria cidade. Todos são ligados de alguma maneira ao rio Nerull, um dos maiores afluentes do rio Panteão.

Enquanto vasculhava a região em busca da causa do problema, os trabalhadores foram atacados por uma espécie de criatura semelhante a um troll formado por restos de sujeira trazidos pelo rio. Eluany Iraf, a clériga local, especula que as almas desgostosas dos guerreiros insepultos caídos nos conflitos da Guerra Artoniana podem ser responsáveis por gerar a criatura. E teme que os doentes só irão se recuperar após ela ser completamente destruída.

Para a prefeita Sulene, apenas afastar o monstro já seria o suficiente, e há um prêmio em tibares para o grupo capaz de tal feito. Até lá, os moradores devem evitar beber a água das cisternas. Isso gerou um comércio absurdo de vendedores de água, com carroças repletas de baldes indo e vindo do rio.

Selentine é conhecida por seus artesãos de cristal e vidro. Dentre eles, um dos mais famosos é Glassard, capaz de forjar espadas de um material cristalino inquebrável tão cortante que rivaliza com o Gelo Eterno das Uivantes. Para a preocupação de todos, ele também é uma das vítimas da misteriosa doença.

CAVERNA DO SABER

Vilões menores que vivem para servir seus mestres (e atrapalhar aventureitros)!

Capangas & LACAIOS

Todo mundo precisa de ajuda. Mesmo em um mundo fantástico, ninguém pode fazer tudo sozinho, do mais poderoso herói até o mais desagradável dos vilões.

Apesar de girar em torno de alguns poucos protagonistas e seus antagonistas, histórias de aventuras tem muitas figuras secundárias importantes para a trama, que funcionam para dar mais cor e dinamismo às cenas e ao mundo.

Essas personagens têm muitas formas e nomes: o fiel escudeiro que acompanha o herói, o animal mágico que serve como guia e conselheiro, o capanga esquisito que faz o trabalho sujo do vilão. Todos esses e muitos outros estereótipos literários de coadjuvantes tem papeis menores, mas vitais para o desenvolvimento do enredo.

Por isso, um RPG de fantasia também precisa de personagens coadjuvantes, conhecidos popularmente como NPCs — do inglês, Non Player Character, ou Personagem Não Jogador. Essa sigla é usada para definir amplamente os personagens controlados pelo mestre, que tem o papel de fazer a história andar à medida que guiam ou contrapõem os personagens dos jogadores.

No entanto, a triste verdade é que muitos dos personagens encontrados pelos jogadores não precisam ser complexos e profundos. Nem todos serão uma bruxa poderosa detentora de conhecimento mágico ancestral ou um duque manipulador que controla suas terras com um punho de ferro. Alguns deles serão apenas "bandidos de estrada" quaisquer. Isso não diminui sua importância para a cena ou para o jogo, mas não requer um afinco em sua criação e apresentação.

Imagine ter que saber os nomes e história de vida de cada um dos capangas que lutam contra *John Wick* nos filmes. Conhecer profundamente um por um dos Uruk-hai do exército de Sauron em *Senhor dos Anéis*. Desenvolver o histórico de cada bandoleiro que troca tiros com você em *Red Dead Redemption*. Esse nível de detalhe pode parecer impressionante na teoria, mas não traz benefícios reais às obras!

Por isso, *Tormenta20* apresentou duas regras simplificadas para controlar NPCs que fazem parte da história mas não tem um papel central: Capangas e Ajudantes.

Criando Capangas

Como diz o livro básico, Capangas são os antagonistas menores, que servem como "bucha de canhão" pelo vilão principal. Como os exemplos acima, são os inimigos que os protagonistas vão enfrentar sem muita dificuldade, mas em grande quantidade são capazes de atrasar e atrapalhar os planos dos heróis e auxiliar os vilões.

O livro também apresenta uma regra simplificada para criar fichas de capangas, mas mesmo seguindo esse modelo, criá-los para enfrentar um grupo de patamar alto, como nível Campeão ou Lenda, pode ser bastante trabalhoso para mestres com pouca experiência.

Outro problema que alguns narradores encontram é balancear o nível de poder das fichas dos Capangas. O Nível de Desafio geralmente leva em consideração que o encontro será desafiador para os personagens. No entanto, por definição, Capangas não deveriam ser um desafio de verdade, e é normal um personagem derrubar um Capango com um ou dois golpes! Então, como chegar à ficha ideal?

Geralmente, um desafio considerado "fácil" para o grupo tem ND –2. Nesse caso, a melhor opção pode ser definir quem são os vilões principais, e criar um modelo único para os capangas da sua campanha, que vão se tornando gradativamente menos ameaçadores à medida que o grupo avança em poder.

Nesse momento, vamos pegar como exemplo os vídeo games. É comum você se deparar com criaturas que parecem poderosas no começo da história, mas se tornam um mero inconveniente conforme o personagem aumenta seu poder. É uma sensação boa enfrentar novamente os mesmos inimigos no final do jogo e sentir que suas habilidades aumentaram a ponto de superar seus antigos carrascos sem esforço! Dito isso, o ideal não é escalar o nível do poder dos Capangas junto com os personagens, mas sim escalar seu número.

Vamos criar um exemplo: em minha campanha, os personagens vão enfrentar o Culto da Noite Eterna, um séquito de Tenebra que vem assolando a região das Ruínas de Tyrondir, se aproveitando do caos após a Flecha de Fogo. Meus jogadores são heróis veteranos de 7° nível, incumbidos pela coroa de Deheon de investigar o culto antes que se torne uma ameaça maior.

O capanga padrão será um Servo da Noite, um clérigo de Tenebra iniciante, e decido que eles sempre serão encontrados em um grupo mínimo de quatro, para dar ao menos a sensação de uma "luta justa". Isso quer dizer que o ND dos encontros com os Capangas precisa ser 5 (7 do nível do grupo, –2 de ajuste para "fácil"). Seguindo a regra de ND, para quatro capangas serem um encontro de ND 4, cada um deles precisa ter ND 1 — sendo ND 3 para dois capangas, e ND 5 para quatro.

Seguindo as diretrizes do livro, meu Capanga tem a seguinte ficha:

Atributos. Distribuindo os valores indicados, temos: **For 8, Des 9, Con 10, Int 12, Sab 13, Car 11.**

Raça, Classe e Origem. Os cultistas são todos humanos, recebendo os ajustes de Raça (+2 em três atributos, vou escolher Sabedoria, Carisma e Constituição) e duas perícias extras treinadas, ou um poder geral. No caso, vamos escolher Vontade de Ferro (*T20,* página 130), para representar a devoção fervorosa e aptidão mágica dos cultistas.

Como humanoide, o Servo da Noite recebe 2 perícias treinadas (escolhi Religião e Vontade), além de uma perícia extra por seu bônus de Inteligência, Misticismo aqui. Ele também recebe 2 PV e 1 PM por nível, totalizando 15 PV e 10 PM.

Usando a regra geral, nosso capanga recebe uma habilidade no 1° nível, e uma a cada nível ímpar (3° e 5°) totalizando 3 habilidades. Como quero baseá-lo no Clérigo, mas não quero que seja muito complexo, vou escolher as habilidades de Devoto de Tenebra, e o poder Abençoar Arma. A ficha do nosso Capanga principal fica assim:

Servo da Noite — ND 1

Humano 5, Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +4, visão no escuro (incluindo a magia *Escuridão*).

Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +1, **Von** +6

Pontos de Vida 15

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 10

Corpo a Corpo Adaga +4 (1d6+2).

Abençoar Arma (Movimento, 3 PM) Até o final da cena, a adaga do servo da noite emite luz púrpura (como uma tocha) e ele pode usar seu modificador de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela (em vez do modificador padrão, já aplicado). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e ela é considerada mágica para propósitos de resistência a dano.

Carícia Sombria (Padrão, 1PM) O servo da noite cobre sua mão com energia negativa e toca uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD 14 reduz à metade) e ele recupera PV iguais à metade do dano causado.

Manto da Penumbra O servo da noite pode lançar a magia *Escuridão*.

For 8, Des 9, Con 12, Int 12, Sab 15, Car 13

Perícias Misticismo +5, Religião +6.

Equipamento Adaga, brunea, símbolo sagrado. **Tesouro** Metade.

Sempre que os personagens subirem de nível, você pode dobrar o número de Servos da Noite para aumentar o ND do encontro — quatro para ND 5, oito para ND 7, e assim por diante.

O problema dessa abordagem é que o combate pode ficar muito arrastado e complicado nos níveis maiores, com o mestre tendo que controlar mais de uma dezena de Capangas contra apenas quatro jogadores.

Também existe o problema de escala: os personagens estão tão poderosos que, mesmo em grande número, os Capangas atacando individualmente não têm chance matemática de atingir os heróis, tornando a luta enfadonha.

Mas nós também não queremos nos livrar dos queridos Servos da Noite tão cedo, e o objetivo é que os personagens lutem contra os Capangas sabendo que eles são um estorvo, não uma grande ameaça.

Por isso, vou abordar algumas maneiras de manter os lacaios úteis em níveis mais elevados de jogo.

Perigo Complexo: combate contra Capangas

Inúmeros filmes, séries e animes trazem a cena icônica em que o grupo de heróis luta contra algumas dezenas de capangas.

Os gloriosos *tokusatsu*, como a famosa franquia *Power Rangers*, são um exemplo perfeito desse tipo de cena, em que geralmente um grande grupo totalmente idêntico de criaturas serve como "exército particular" do Vilão.

Uma das maneiras de simular cenas como essa em seu jogo, principalmente de alto nível, é transformar o combate em um Perigo Complexo. Falamos um pouco sobre essa modalidade de cena na edição anterior.

Eu sei, soa meio esquisito transformar um combate, algo que já tem suas próprias diretrizes e regras do sistema, em algo que não é efetivamente um combate. Mas essa solução traz muito mais dinamismo para o jogo, deixa o mestre mais tranquilo enquanto árbitro da cena e, mais importante, coloca os jogadores como foco da ação.

Primeiro é preciso definir o motivo da luta. Por que os heróis estão enfrentando os capangas? Estão tentando expulsar os bandidos de uma vila? Estão protegendo um artefato ou obra de arte de ser roubado pelos malfeitores? Estão tentando chegar na sala central do covil onde está o vilão principal?

Isso nos ajudará a definir o objetivo e os efeitos da cena.

Vamos dizer e então que os heróis estão invadindo um covil do Culto da Noite Eterna, e precisam lutar com uma horda de servos para adentrar no santuário interno. Nessa cena, eles precisam derrotar os capangas que impedem sua passagem.

A diferença aqui é que todos os perigos envolvendo capangas terão o mesmo objetivo (derrotar os capangas) e duas ações básicas: Combater e Usar Habilidade.

Combater (CD igual à Defesa do capanga) O personagem engaja em uma luta com os capangas e pode fazer um teste de Luta, Pontaria, ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, um personagem pode usar Guerra para usar o ambiente contra um capanga, fazendo-o cair de uma escada ou precipício. Cada perícia que não seja Luta ou Pontaria só pode ser usada uma vez na cena.

Usar Habilidade ou Item O personagem usa uma magia, poder de classe ou item consumível para influenciar o combate a favor de seu grupo.

Se for uma habilidade ou item que concede bônus, como Inspiração do bardo ou uma essência de mana, o efeito é resolvido normalmente, somando o bônus aos testes dos aliados durante a luta ou recuperando PM do personagem.

Caso seja uma habilidade que faz outra coisa, o jogador precisa descrever seu uso, e o mestre irá decidir se faz ou não sentido. Por exemplo, um Cavaleiro pode usar Provocação Petulante para atrair muitos capangas, ou um Arcanista pode lançar uma *Bola de Fogo* para atingir múltiplos alvos inimigos. Em casos assim, o mestre definirá a CD do teste considerando se o uso da habilidade foi muito útil (CD 10), útil (CD 15) ou pouco útil (CD 20). O jogador então faz um teste rolando 1d20 e soma a quantidade de PM gastos como bônus.

Fica faltando apenas definir os efeitos das rodadas. O efeito principal será a quantidade de sucessos que o grupo precisa alcançar nos testes de Combater e Usar Habilidade. Geralmente, o ideal é pedir dois ou três sucessos por jogador, mas você pode aumentar esse valor caso queira uma cena mais dramática.

Já para determinar o efeito de falhas vai ser preciso um pouco de imaginação por parte do Mestre. Durante um ataque à uma vila, por exemplo, falhar pode significar eu um aldeão foi ferido ou mesmo sequestrado!

No caso do nosso exemplo, os capangas claramente estão tentando ganhar tempo para seu mestre ou mesmo só cansar os personagens. Efeitos interessantes podem variar desde causar dano — o personagem "perde" o combate naquela rodada, sendo ferido pelos capangas— até colocar uma condição adversa no personagem que irá prejudicar o confronto seguinte, como *fadiga* ou *envenenamento*. Outro efeito interessante pode ser dar o vilão principal rodadas extras para se preparar, colocando armadilhas ou lançando magias, para cada rodada que os personagens perdem com os capangas!

Dito isso, vamos ao nosso exemplo traduzido em regras.

Efeito. A cada rodada, os personagens precisam passar em testes de Combater ou Usar Habilidade para derrotar os capangas. Os jogadores precisam acumular três sucessos cada um para vencer a luta.

Um personagem que falhar em qualquer teste sofre 2d6+2 de dano de corte. Se falhar por 10 ou mais, sofre 2d6 adicional de dano de trevas. A cada quatro rodadas de combate, o grupo fica *fatigado*.

Dessa forma, além de gastar recursos e de sofrer danos, se o grupo demorar demais contra os capangas, pode chegar cansado demais para enfrentar o grande vilão de forma apropriada!

Lacaios: Capangas como Aliados

Outra maneira interessante de usar Capangas em combates de forma útil e dramática, mas sem complicar demais a cena, é transformando os Capangas em Aliados para uma ameaça maior, simulando lutas em que o vilão está acompanhado por um grupo de asseclas.

Nesse caso, usamos a regra padrão de Aliados, escolhendo o tipo e nível de bônus que os Lacaios vão fornecer ao vilão principal. O vilão não precisa obedecer à regra de limite de aliados e pode ter ao seu lado quantos lacaios você julgar necessário.

Use as regras normais de cálculo de ND baseado na quantidade de capangas, em que cada um deles fornece o bônus de um aliado iniciante. Dobre a ND padrão deles para efeitos de cálculo se fornecerem bônus de Aliado Veterano, e triplique para bônus de Aliado Mestre.

Se usar esse modelo, você também deverá usar a regra variante de Aliados Vulneráveis (*T20*, página 248) para representar como os personagens derrotam os Lacaios.

Por exemplo, os jogadores chegam ao santuário interno, onde se deparam com um Necromante Veterano (*T20*, página 264). Além dos dois guardas Esqueletos de Elite, o vilão também está acompanhado de dois Servos da Noite que atuam como guarda-costas. Eles fornecem bônus de Aliados Veteranos dos tipos Guardião e Médico, somando um total de ND 4. Como eles não atingem o ND do necromante, a ND total do encontro continua 7, mas os Lacaios concederão a XP normalmente.

Capangas para os jogadores!

As vezes os personagens jogadores vão ter seus próprios Capangas! Aqui estão regras para esse novo tipo de Aliado:

Grupos de capangas são um tipo específico de aliado, que representa um pequeno bando de NPCs de um mesmo tipo. Individualmente, capangas são menos treinados e poderosos que aliados normais, mas quando agrupados se tornam ajudantes valiosos. Grupos de capangas usam as seguintes regras especiais.

Para usar um grupo de capangas em combate, primeiro você deve posicioná-los. Para isso, você gasta uma ação completa e posiciona cada capanga em um espaço desocupado em alcance curto. Uma vez que os capangas estejam posicionados, você pode usar uma ação de movimento para fazê-los andar ou uma ação padrão para fazê-los causar dano automático a criaturas adjacentes — capangas não agem sem receber ordens. Os capangas têm 1 PV, não tem valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Um capanga reduzido a 0 pontos de vida ou menos não pode ser usado pelo restante da cena. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.

Camponeses

Um grupo de camponeses ou trabalhadores sem treinamento ou experiência em combate. *Iniciante:* três camponeses com deslocamento 9m e que causam 1d6-1 pontos de dano de perfuração cada. *Veterano:* o grupo aumenta para quatro camponeses. *Mestre:* o grupo aumenta para cinco camponeses e o dano deles se torna 1d6.

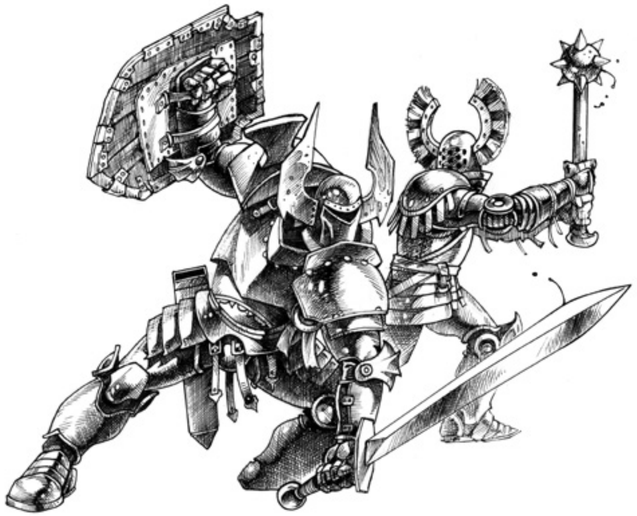
Cadetes

Um grupo de combatentes com treinamento básico, como soldados iniciantes ou membros da milícia local. *Iniciante:* três cadetes com deslocamento 9m e que causam 1d6+1 pontos de dano de corte cada. *Veterano:* o grupo aumenta para quatro cadetes. *Mestre:* o grupo aumenta para cinco cadetes e o dano deles se torna 1d8+1.

Pestes

Um grupo de pequenos animais enfurecidos. *Iniciante:* quatro animais com deslocamento 6m que causam 1d4–1 pontos de dano de corte cada. *Veterano:* o grupo aumenta para cinco animais eles ganham deslocamento de escalada 6m. *Mestre:* o grupo aumenta para sete animais e o dano deles se torna 1d4.

FELIPE DELLA CORTE



TORMENTA 20
FINALISTA PRÊMIO LUDOPEDIA 2020
VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?
Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br

conto e arte por
Cristiana Sbardella

Caçada em Família

O lobo tornou a uivar, quebrando a esperança criada pelos minutos em que ficara em silêncio, e as quatro irmãs suspiraram impacientes. Ele não parecia disposto a ir embora tão cedo.

— Eu disse que o plano era ruim — resmungou Nídia. — Mas você nunca me escuta, não é, Celine?

A irmã mais velha devolveu o olhar emburrado, mas não respondeu. De certa forma, Nídia tinha razão. Fora sua a sugestão de assumir aquela missão, assim como a ideia de usar uma armadilha para abater o lobo. O plano, porém, falhara miseravelmente... e as quatro feiticeiras só haviam sobrevivido graças à ajuda de seus poderes, que lhes permitiram manter a criatura afastada enquanto corriam em busca de abrigo.

Celine era a mais velha, ela deveria ser a responsável. Mas, por sua causa, estavam todas encurraladas naquela caverna, sem comida nem água, enquanto o lobo as espreitava lá fora.

— O plano era bom — interveio Sandra, a segunda mais velha, percebendo a pressão sobre a irmã. — A armadilha teria funcionado se aquele bicho não tivesse o dobro do tamanho de um lobo normal...

— Se a gente tivesse feito do meu jeito, teria dado certo — resmungou Nídia.

— Se a gente tivesse feito do seu jeito, estaríamos mortas agora — protestou Celine, quebrando seu silêncio com certa impaciência. — Todo mundo sabe que não dá pra enganar um lobo usando feitiço de invisibilidade.

— A Celine tem razão — concordou Miranda, a mais nova delas. — A gente não conseguiria cercar ele, Nídia. O lobo teria sentido o nosso cheiro e acabaria vindo pra cima de nós. Seria um desastre.

— Ah, tá. E deu muito certo o plano com a armadilha, né? — rebateu Nídia, transbordando sarcasmo.

Nenhuma das irmãs se deu ao trabalho de responder à pergunta retórica. As quatro jovens feiticeiras já estavam enfurnadas ali dentro há algumas horas e aquelas pequenas discussões se tornavam cada vez mais frequentes. O espaço era estreito, não devia ter mais do que uns dois metros de largura, deixando o clima de discórdia ainda mais desconfortável. Naquele meio tempo, o lobo arriscara aproximar-se algumas vezes, enfiando seu focinho na passagem, mas as bolas de fogo lançadas por Celine tinham-no afastado até então. Já havia se passado certo tempo desde a última tentativa, porém ele ainda não havia desistido. O cheiro de sangue com certeza o manteria ali por um longo período.

— Como está a sua mão? — perguntou Celine a Sandra.

— Vou sobreviver — respondeu com um sorriso torto, tornando a checar o corte sofrido durante a fuga desastrada que as trouxeram até ali. Não era um ferimento profundo, e talvez nem fosse deixar marcas, mas no momento latejava quase tanto quanto a sua cabeça. — Está um pouco inchado, não consigo mexer os dedos direito... Sem chance de invocar feitiços neste estado.

Celine juntou as palmas e fechou os olhos por um instante, murmurando alguma invocação. Um leve brilho escapou por entre as frestas de seus dedos e, em seguida, ela tornou a abrir as mãos, revelando um pequeno pedaço de gelo.

— Precisamos cuidar disso aí antes que piore — disse Celine, entregando o gelo à irmã.

— No momento nós temos problemas maiores — rebateu Sandra. O lobo uivava novamente lá fora, impaciente com o cheiro da presa encurralada. — Logo vai anoitecer. Temos que decidir se vamos tentar sair ainda hoje ou passar a noite toda aqui dentro.

— Talvez ele desista pela manhã — sugeriu Miranda, buscando ser otimista. — Só precisamos mantê-lo afastado da entrada.

— Se esse bicho estiver com a metade da fome que eu estou, não vai desistir tão cedo — resmungou Nídia, intrometendo-se na conversa.

— A mochila com a comida estava com você — acusou Celine em tom apático, cansada das queixas da irmã.

— Ah, claro. A culpa é sempre minha... Não se preocupe, na próxima vez em que você aparecer com a ideia brilhante de sair pra caçar alguma criatura perigosa, eu prometo que não largo a mochila pra correr melhor.

Celine tornou a se calar. Sandra dirigiu um olhar de reprovação a Nídia, que apenas desviou o rosto emburrado. Desde que haviam perdido os pais há oito anos, Celine se tornara a chefe da família. Sandra era apenas um ano mais nova e, por conta disso, costumavam compartilhar essa responsabilidade na maior parte do tempo, mas era complicado dividir-se entre o papel de "mãe" ou "irmã" quando precisavam lidar com as mais novas. Isso vinha se tornando cada vez mais difícil agora que elas também chegavam à fase adulta. Especialmente quando se tratava de Nídia.

— Não adianta ficar aqui esperando — Nídia protestou impaciente, olhando em direção à escuridão que parecia se estender sem fim no fundo da caverna. — A gente devia procurar por outra saída.

— Não sabemos se existe outra saída — protestou Celine. — A gente vai acabar se perdendo se entrar aí, e o lobo vai nos seguir se a entrada ficar desprotegida.

— Então vamos lá pra fora enfrentar o bicho logo de uma vez! — propôs com confiança. — Sem armadilhas ou planos complicados! Só precisamos de algumas bolas de fogo bem disparadas. Somos poderosas o bastante, ele não tem chance contra nós quatro.

— Três — corrigiu Sandra, deixando escapar uma careta ao acenar com a mão ferida. — No momento eu não estou conseguindo nem acender uma vela. E a minha mira com a mão esquerda sempre foi péssima...

— Tá, tá. Mas nós três ainda temos poder o suficiente pra acabar com ele — insistiu Nídia, voltando-se para a irmã mais nova em busca de apoio. — O que você acha, Miranda?

— Eu... acho que poderia dar certo — concordou com certa relutância. Ao considerar a ideia, chegou a esboçar um sorriso, já começando a formular o plano em sua cabeça. — Se a gente conseguisse manter o lobo afastado até alcançar um terreno mais elevado, daria pra focar nos ataques à distância e...

— Não, é muito arriscado — descartou Celine. — A mata em torno da caverna é muito fechada para cesse tipo de combate. Não vamos conseguir derrubar aquela coisa só com três ou quatro disparos, e duvido que ele fique parado para acertarmos.

— Mas se nós...

— Não tem "mas", Nídia! Chega — decretou a irmã mais velha, pondo um fim na questão. — Vamos ficar nesta caverna e esperar até ele ir embora, nem que a gente precise passar a noite toda aqui dentro.

Aquela não era a primeira caçada delas. Embora preferissem ganhar a vida com encomendas de poções e feitiços, já haviam sido contratadas anteriormente para escoltar grupos de rastreadores à procura de um ou outro animal que lhes causava problemas. Tinham adquirido certa experiência naquelas missões e, por este motivo, Celine acreditou que conseguiriam lidar sozinhas com aquele lobo. Afinal, era apenas um lobo, sozinho, desgarrado de seu bando... No entanto, como haviam tardiamente concluído, desta vez não estavam enfrentando um animal qualquer.

Naquelas terras, não era comum os lobos se aproximarem tanto das regiões habitadas. Quando o faziam, era em decorrência de algum inverno mais rigoroso que os obrigava a descer das montanhas em busca de alimento e, ainda assim, em pouquíssimos casos atacavam algo além de ovelhas. Geralmente, eram criaturas franzinas, maltratadas pela fome, e evitavam os humanos, a menos que estes se colocassem em seu caminho. Mas aquele lobo era diferente... Enlouquecido, vinha atacando vários rebanhos nas últimas semanas, matando muito mais do que necessitava para comer. Os poucos que o tinham avistado — e sobreviveram ao encontro — contavam que ele agia sozinho.

O lobo era sempre descrito como imenso. "Do tamanho de um touro", alguns diziam. E, ainda que essa descrição parecesse um exagero quando as feiticeiras aceitaram a missão, ela fazia jus à criatura. Devia ter quase um metro e meio de altura e, mesmo assim, era veloz como o vento. Celine e suas irmãs nunca haviam enfrentado algo parecido.

— Então o seu plano é esse? Ficar aí sentada, só torcendo pra ele ir embora? — questionou Nídia com a voz carregada de sarcasmo. — Pelos céus, nós somos feiticeiras, Celine! E, de acordo com a avaliação da Guilda, o nível dos nossos poderes está bem acima da média. A gente deveria ser mais do que capaz de dar cabo desse pulguento aí fora...

— Nível de poder não é tudo, isso não é um duelo de magia, Nídia. Se cometermos um erro, alguém pode morrer — rebateu Celine, olhando de relance para Sandra, que ainda segurava o pedaço de gelo para aliviar o inchaço na mão. — A gente não tem experiência pra lidar com essa situação...

Nídia bufou impaciente, meneando a cabeça.

— Faça como quiser então. Eu não pretendo ficar aqui parada — declarou ela, pondo-se de pé.

— O que vai fazer? — Celine questionou alarmada, já imaginando que a irmã fosse tentar a loucura de enfrentar o lobo sozinha. Nídia, no entanto, voltou-se para o interior da caverna, conjurando uma esfera de luz com a mão esquerda. — Você não sabe o que tem aí dentro.

— Mas eu sei o que tem aí fora — rebateu Nídia com um riso irônico — e não vou ficar esperando ele entrar.

— Volta aqui! — ordenou Celine, também se levantando.

— Me obrigue — respondeu a irmã por sobre o ombro antes de sumir em uma curva nas sombras.

Celine estacou por um momento, voltando-se para as outras irmãs e tornando a olhar para o interior da caverna, sem saber o que fazer.

— É melhor irmos atrás dela — sugeriu Sandra, levantando com um suspiro desanimado.

— Não. Fiquem aí — respondeu Celine. — A última coisa que precisamos agora é ficar perdidas em uma caverna com um lobo nos perseguindo no escuro. — Ela voltou-se para irmã mais nova. — Tome conta da Sandra, e não tentem sair da caverna ou ir atrás da gente. Se o lobo for embora, esperem até o amanhecer e voltem pra cidade.

Miranda arregalou os olhos, alarmada com a ideia de ir embora sem as irmãs, mas assentiu com a cabeça. Ainda calada, voltou sua atenção para a entrada da caverna, dando início à sua vigília.

Percebendo a tensão da irmã mais nova, Sandra arriscou um sorriso e tratou de tranquilizá-la:

— Não se preocupe, Miranda. A gente não vai sair daqui sem elas.

* * *

Nídia ouviu o som dos passos às suas costas, mas não se voltou para olhar a irmã. Trazendo seu próprio feitiço de luz nas mãos, Celine colocou-se ao seu lado e seguiu caminhando em silêncio, ainda com a expressão fechada.

— Você devia ter ficado com elas — resmungou Nídia após alguns metros.

— Você também — rebateu a irmã em tom seco, sem prolongar a discussão.

Celine deixou Nídia conduzir a busca, torcendo para toparem logo com um túnel sem saída que as obrigasse a voltar. Esperava que a caverna não fosse muito profunda... Essa esperança, porém, se esvaiu ao começarem a se deparar com as primeiras bifurcações. A caverna estendia-se tortuosa, alargando e estreitando, subindo e descendo, ramificando-se no subterrâneo feito raízes de uma árvore. Em alguns trechos, as irmãs chegaram a ter de atravessar poças e até mesmo pequenos cursos d'água que brotavam de fissuras nas rochas. Como o objetivo era escapar, elas procuravam tomar sempre os trajetos que pareciam levar para cima, mas era difícil saber se estavam seguindo na direção correta. Para evitar que se perdessem, Nídia ia marcando as paredes com um feitiço brilhante que reagia às esferas de luz mágica. Na pior das hipóteses, poderiam ao menos voltar para o ponto de partida.

As duas seguiam em silêncio na maior parte do tempo, limitando-se a trocar uma ou outra palavra quando tinham de ultrapassar um obstáculo ou decidir qual caminho tomar. Isso, porém, não significava que não tivessem nada a dizer. A tensão entre elas continuava presente. E a impaciência e frustração por caminharem tanto sem chegar a lugar algum contribuíam para aumentá-la ainda mais.

— Esse túnel também não tem saída — observou Celine ao se depararem com outra passagem terminando em um poço alagado.

— Vamos voltar praquela bifurcação e tomar o túnel da direita — respondeu Nídia, tentando disfarçar o desânimo. — Eu acho que senti uma brisa quando passamos por lá...

— Não tinha brisa nenhuma, Nídia. — Retrucou Celine irritadiça — A gente devia voltar...

— Não te pedi pra vir comigo.

— Você não me deu muita escolha. Eu não ia deixar você perambulando sozinha nessa caverna pra depois ter que vir te procurar.

— Só estou tentando ser útil — justificou Nídia com certa indignação. — Não se esqueça de que foi ideia sua vir nessa missão.

Celine fez um muxoxo diante da acusação. Ela própria ainda se culpava por isso.

— O dinheiro da recompensa era bom e estamos precisando — respondeu de forma prática.

— A gente não precisaria se você cobrasse os clientes por todos aqueles favores que fazemos de graça. Quantos serviços a gente fez esse mês? Uns quinze? Se recebemos por cinco, foi muito.

— Você sabe que as colheitas lá em Felim andam fracas nos últimos anos — relembrou Celine. — A cidade está passando por um momento difícil, as pessoas não estão em condições de pagar e...

— Então vamos pra outra cidade! Vamos embora logo de uma vez — esbravejou Nídia, com as lágrimas se formando.

Celine fitou-a, boquiaberta, indignada com a sugestão.

— É a nossa cidade, Nídia! A nossa família ajudou a construir aquele lugar. Aquelas pessoas estão contando com a nossa ajuda, a gente não pode simplesmente abandoná-las!

— Por que não? — questionou Nídia com uma careta cínica. — Por que a gente não pode simplesmente cuidar das nossas vidas e deixar que os outros se virem?

— Não foi o que os nossos pais ensinaram...

— E daí?! — desabafou em um grito. — Só porque nossos pais faziam isso, não significa que a gente precise passar o resto da vida fazendo também!

A expressão de Celine se fechou.

— Não é assim que a vida funciona — rebateu amarga. — Não dá pra virar as costas e ir embora sempre que as coisas ficam difíceis.

— Eu não pedi por essa responsabilidade!

— E você acha que eu pedi pelas minhas?! — retrucou a irmã mais velha, elevando o tom de voz. — Acha que eu nunca quis ter a minha própria vida? Que eu não preferia ter passado esses anos fazendo outra coisa além de correr atrás de você pra te livrar de alguma encrenca e limpar suas bagunças?! Eu não tive essa escolha, Nídia!

A irmã mais nova meneou a cabeça e baixou o olhar. Por um momento, ambas permaneceram em silêncio, remoendo o que tinham acabado de dizer. Sabiam que havia bastante exagero naquelas palavras, mas algumas verdades também... e nem todas eram fáceis de engolir.

— Eu sempre fui um estorvo pra você, não? — questionou Nídia em tom calmo, atraindo novamente a atenção de Celine. A demora na resposta da irmã foi tomada como uma confirmação. Nídia assentiu com um sorriso trêmulo. — Certo... Eu não vou mais te dar trabalho. Depois que a gente sair daqui, vou embora da sua vida, tá bem?

Celine encarou-a, surpresa com a seriedade em seu tom de voz. Aquela promessa lembrou-lhe das vezes em que a irmã fugira de casa na adolescência e, por

um momento, tranquilizou-se com a ideia de que ela só estava querendo chamar atenção. No entanto, Celine sabia que a situação agora era bem diferente... Nídia não era mais uma adolescente escapando pela janela do quarto para virar a noite em alguma taverna com os amigos. Ela era uma mulher adulta, livre para ir aonde bem entendesse. E, desta vez, não estaria fugindo escondida. Sem coragem de responder, deixou a discussão morrer ali. As duas feiticeiras retornaram juntas à bifurcação mencionada por Nídia, ainda mais caladas do que já estavam, e seguiram pela passagem da direita.

Após mais algumas curvas acentuadas, Celine teve de admitir... havia mesmo uma corrente de ar passando por ali. O cheiro também mudara e um eco diferente parecia reverberar no caminho à frente. Deviam estar perto de alguma abertura, aquele era o som do vento nas árvores. A certeza de que sua busca terminara veio ao avistarem a claridade tênue na próxima câmara. Desceram com cuidado o declive que levava até ela, tentando controlar a empolgação, e se depararam com um túnel largo cujo chão estava tomado por água. Dali era possível ver a outra margem, a cerca de vinte metros. E, através de uma abertura no alto da parece oposta, era possível ver a luz do dia.

— Eu disse que devia ter outra saída. — Nídia sorriu, triunfante.

— É melhor tomar cuidado, não dá pra saber a profundidade — observou Celine, erguendo a esfera de luz sobre a água turva.

— É só dar um passo de cada vez — respondeu a irmã, já metendo os pés dentro do alagamento.

Sem tempo para contestar, Celine foi obrigada a segui-la para não ficar para trás. A contragosto, a feiticeira entrou na água fria, afundando até a altura dos joelhos, e praguejou ao sentir as meias se ensopando dentro das botas. A despeito de seus resmungos, Nídia continuou à sua frente, desbravando o caminho como se quisesse provar que o trajeto era seguro. A água estava com pouco mais de um metro de profundidade quando alcançaram a metade da travessia. As grossas roupas de lã tinham se encharcado quase por completo, somando-se ao peso já desconfortável da cota sob a blusa. Não era possível nadar com aqueles trajes e, mesmo que fosse, não seria aconselhável naquelas circunstâncias. O chão irregular e escorregadio estava repleto de estalagmites e pedras soltas, ocultas pela água turva, onde elas poderiam facilmente acabar se machucando ou enroscando. O melhor a se fazer era ter paciência e atravessar com cautela.

Fosse pela tensão da travessia ou apenas pelo clima resultante daquela briga, as duas seguiam sem dizer uma palavra. O único som era o eco contínuo da água rebatendo contra as paredes conforme se deslocavam, ritmando a sua passagem. Faltavam apenas alguns metros... A margem foi se tornando cada vez mais próxima, elevando a sensação de alívio e, aos poucos, dando espaço para a distração. Ambas já começavam a remoer novamente a discussão anterior em suas cabeças quando, em um único segundo, toda a importância daquela desavença esvaiu-se. Nídia ouviu a irmã afundar com um grito interrompido, virou-se alarmada à sua procura, mas ela já não estava mais à vista.

— Celine?!

Nídia agitou a mão sob a água, buscando pela irmã. Mesmo com a ajuda da esfera de luz, era impossível enxergar qualquer coisa sob a superfície. Ela deixou o feitiço se desfazer e afundou a cabeça na água, tateando ao redor com as duas mãos. Buscou, e continuou buscando por tanto tempo quanto o seu fôlego aguentou, mas não conseguiu encontrá-la. Sem ar, retornou à superfície e inspirou, enchendo novamente os pulmões antes de gritar pelo nome da irmã outra vez.

O pânico estava prestes a dominá-la quando Celine finalmente emergiu a um metro de onde estava, tossindo engasgada com a água que havia inalado.

— Cuidado — advertiu com a voz rouca. — Tem um buraco aí. Meu pé entrou nele e eu escorreguei — explicou ainda ofegante. — A minha bota ficou presa, tive que tirá-la.

A silhueta de Nídia assentiu, ainda sem conseguir falar. A água escorria do cabelo ensopado, disfarçando suas lágrimas, e ela passou a mão no rosto para secá-lo. Respirou fundo, buscando acalmar-se.

— Você tá bem? — questionou quando a voz finalmente saiu.

— Sim... Acho que não me machuquei.

Nídia assentiu outra vez, deixando o ar escapar em um suspiro trêmulo. Um tanto sem jeito, estendeu a mão para que a irmã segurasse. Sem dizer mais nada, as duas percorreram de mãos dadas os últimos metros até a margem e, exaustas, sentaram-se por um momento para descansar.

A iluminação provinda da abertura era fraca, mas nenhuma delas se deu ao trabalho de conjurar outro feitiço de luz. Mesmo sem mal conseguir enxergar seus rostos, ainda evitavam o olhar uma da outra.

— Você me deve uma bota — murmurou Celine, quebrando o silêncio. — Eu gostava daquela...

Nídia esboçou um sorriso, mas ele logo se desfez. Por pouco, muito pouco, sua ideia não fizera a irmã perder mais do que apenas uma bota...

— Tudo bem com você? — perguntou Celine, recebendo apenas um aceno de cabeça como resposta.

Mesmo estando sentada ao seu lado, Celine ainda sentia como se houvesse uma distância enorme entre elas. Aquela distância sempre estivera ali, mas vinha aumentando nos últimos tempos e se tornara enorme no momento em que Nídia prometera ir embora. Se não fizesse ou dissesse algo agora, Celine temia nunca mais alcançá-la... Talvez fosse tarde para impedir sua partida, mas não para evitar que se afastasse.

— Olha... Você pode ir para outra cidade, Nídia. Não precisa ficar lá em Felim — murmurou sem jeito, ainda com o olhar baixo. — Você é uma mulher adulta. É a sua vida, você é livre... Pode ir, se quiser.

Nídia continuou estática, evitando voltar-se para a irmã. Celine prosseguiu:

— Não se preocupe, vamos continuar cuidando das coisas por lá. Não quero que se sinta obrigada a assumir essas responsabilidades, nem que se sinta obrigada a continuar com a gente. Eu... Eu só te peço que não suma, está bem? Mantenha contato. Por favor...

A irmã mais nova meneou a cabeça e fungou, disfarçadamente levando a mão ao rosto para aparar uma lágrima prestes a escorrer. Respirou fundo, deixando o ar escapar em um longo suspiro antes de falar.

— Eu sei que as coisas lá em Felim estão difíceis, Celine... mas não quero ir pra outra cidade — confessou ainda com o olhar baixo. — Não quero abandonar o povo de Felim, nem deixar a nossa casa. E não quero deixar vocês.

— Também não quero que você vá embora. Nunca quis.

Nídia torceu o canto da boca e meneou a cabeça.

— Então por que a gente estava brigando? — questionou revirando os olhos.

— Porque você me dá nos nervos — respondeu Celine, deixando escapar um riso e recebendo outro como resposta. — Mas você é minha irmã... Se eu implico com você é porque me preocupo.

— Eu sei, sua chata — respondeu com um sorriso torto. Passou a mão pelos cabelos, espremendo as pontas das mechas curtas para tirar o excesso de água. Sua

expressão havia suavizado e ela olhou para irmã com uma careta sem jeito. — Eu vou tentar pegar mais leve com você, mas não prometo nada.

Celine assentiu em meio a um longo suspiro, sentindo-se aliviada. Não esperava realmente que Nídia fosse mudar, mas isso não importava. Deixando a discussão para trás, ela levantou-se e ofereceu a mão para ajudar a irmã.

— Já descansamos o bastante. Vamos ver aonde a sua saída vai dar.

A abertura por onde a luz entrava encontrava-se a pouco mais de dois metros do nível em que estavam. Não era uma grande escalada, mas as rochas escorregadias tornaram a subida mais complicada do que esperavam. O esforço foi recompensado quando finalmente sentiram a brisa fresca do lado de fora da caverna... Elas haviam conseguido escapar. No entanto, Celine observou que continuavam com um problema:

— Acho que a Sandra não vai conseguir sair por este caminho com a mão naquele estado.

— Então não vamos tirar ela por aqui — respondeu Nídia, apontando em direção a uma formação rochosa que se destacava acima das árvores, a cerca de cem metros de onde estavam.

Celine também reconheceu o local. Fora para onde correram quando o lobo escapara da armadilha e viera em seu encalço. A despeito do tempo gasto para percorrer o caminho dentro da caverna, elas não se encontravam muito longe da entrada vigiada pela criatura.

— A gente pode aproveitar que o lobo está distraído e surpreender ele por trás.

— De que jeito?

— Feitiço de invisibilidade — sugeriu Nídia, já erguendo as mãos pra interromper a irmã antes de ela começar a reclamar. — Você tem alguma ideia melhor?

Celine deixou escapar um suspiro nervoso.

— O vento está ao nosso favor — argumentou Nídia, olhando de relance para as copas agitadas. — Podemos nos aproximar sem ele perceber. Só temos que chegar perto o suficiente para ficar ao alcance das bolas de fogo.

— A floresta é muito fechada — relembrou Celine, meneando a cabeça. — Não vamos ter uma mira limpa se não chegarmos a pelo menos vinte metros. É muito arriscado. Se não conseguirmos abater ele antes que alcance a gente...

— ...a gente usa o Chicote de Fogo — sugeriu a irmã mais nova, recebendo um suspiro desanimado como resposta.

— Esse é um feitiço de duelos, só alcança uns dois ou três metros. Quatro, no máximo — protestou Celine. — Se a gente errar...

— Não vamos errar. Você é a duelista mais habilidosa que eu conheço — elogiou com um sorriso. — Confio em você.

Celine fez um muxoxo, levemente amolecida com o elogio. De fato, era uma excelente duelista, tão boa que já nem se lembrava de quando fora sua última derrota. Mas não era por si mesma que temia... Se pudesse enfrentar a criatura sozinha, já o teria feito. Se lançaria naquela batalha sem pensar duas vezes, se isso garantisse a segurança das irmãs. No entanto, mesmo para uma feiticeira poderosa, desafiar aquele lobo em seu próprio território seria uma tarefa muito arriscada para assumir sem apoio. Precisaria de Nídia ao seu lado.

— Está bem. Vamos fazer do seu jeito — concordou com certa relutância, tomando a mão esquerda da irmã entre as suas. — Pode invocar o feitiço, eu fico de olho no lobo.

Nídia assentiu satisfeita. Antes que a irmã pudesse mudar de ideia, ela fechou os olhos e se concentrou, murmurando a invocação enquanto realizava um gesto

com a mão direita para canalizar o fluxo de magia. Ambas sentiram um formigamento percorrer a pele e, quando a feiticeira tornou a abrir os olhos, seus corpos se apresentavam como figuras espectrais desprovidas de cor, indicando o sucesso do feitiço. Ninguém além das duas seria capaz de enxergá-las agora.

Ainda de mãos dadas, se aproximaram com cautela, tentando não fazer barulho ao caminhar sobre as folhas secas. Nídia precisava manter sua concentração no feitiço, então cabia a Celine escolher o melhor trajeto. A atenção do lobo continuava voltada para a entrada da caverna, precisavam apenas se aproximar o bastante para garantir um disparo certeiro. Se conseguissem feri-lo com o primeiro golpe, a batalha após terem denunciado sua posição seria muito mais fácil.

Estavam a pouco menos de quarenta metros quando o lobo ergueu a cabeça, voltando o olhar em sua direção. Ambas pararam, desejando que o movimento fosse apenas uma coincidência. Infelizmente, não era... Os olhos da criatura não as tinham avistado, mas o focinho farejava o ar em busca de seu cheiro. O vento havia mudado.

O lobo rosnou baixinho, lançando um olhar desconfiado à caverna antes de se levantar e vir à sua procura. Celine sinalizou para Nídia e ambas recuaram alguns passos. Não foi uma boa ideia. Mesmo com toda a cautela, o ruído de seus pés sobre as folhas atiçou a audição do predador, cujos sentidos levavam com precisão rumo às irmãs.

O local em que haviam parado estava longe de ser o ideal. Encontravam-se bem no meio de uma vala, com muitas árvores comprometendo a sua mira, mas não podiam se dar ao luxo de perder a vantagem proporcionada pela distância. Quanto mais perto o lobo chegasse, menos disparos conseguiriam fazer antes dele as alcançar. Sem outra escolha, as irmãs invocaram um par de bolas de fogo, deixando

o feitiço de invisibilidade se desfazer, e dispararam na direção do animal. Como temiam, um dos ataques estourou em uma das árvores, tornando mais fácil para o lobo desviar do outro. Com o elemento surpresa perdido, realizaram dois novos disparos, dos quais ele esquivou com uma corrida antes de sumir por trás de alguns arbustos. As feiticeiras perderam-no de vista. Ainda podiam ouvi-lo correndo pelo meio do mato, arfando e rosnando, mas não conseguiam saber onde estava. A caçada havia virado outra vez.

— Ele está dando a volta na gente — Nídia percebeu alarmada.

— Fique de costas pra mim — pediu Celine, colocando-se atrás da irmã.

A posição realmente não era nada boa. Haviam parado justamente em um ponto cercado de arbustos, de onde só podiam avistar o lobo de relance quando passava correndo por entre as árvores. O animal estava cada vez mais perto, deslocando-se em círculos ao seu redor para confundi-las e evitando a aproximação direta. Sabia que sua presa era perigosa e por isso aproximava-se com cautela, mas não estava disposto a abandonar a caçada.

Nídia e Celine tornavam a disparar sempre que o avistavam, mas a maior parte dos ataques acabava sendo aparada pela mata fechada. Já haviam incendiado alguns dos arbustos e, ainda assim, a fera continuava avançando. A fome e o desejo de matar misturavam-se, sobrepondo-se ao medo instintivo do fogo... O lobo estava confiante. Aquela não era a primeira vez que uma de suas presas tentava usar as chamas para enfrentá-lo, e em todas as outras ele saíra vitorioso.

— Isso não tá dando certo — resmungou Nídia, tossindo por causa da fumaça. — Nesse ritmo, o incêndio vai matar a gente antes do lobo.

— Tudo bem... deixe ele vir — pediu a irmã mais velha. Ela estendeu a mão direita em um gesto rebuscado, pronunciando sua invocação. — Flameriate.

No mesmo instante, uma tira de chamas brotou da ponta de seus dedos, escorrendo ao chão feito um pedaço de corda. Como o próprio nome o descrevia, o feitiço parecia-se muito com um Chicote de Fogo. Era uma invocação poderosa e de difícil domínio.

Demonstrando sua destreza, Celine agitou o chicote, estalando-o no ar em um movimento gracioso, e se colocou em posição de combate. A despeito da gravidade da situação, Nídia esboçou um sorriso e seguiu seu exemplo, conjurando um feitiço semelhante e se colocando de costas para ela. As duas aguardaram em silêncio, sentindo a pele formigar com o intenso fluxo de magia. O crepitar do fogo nos arbustos misturava-se ao som dos passos do lobo e sua silhueta confundia-se em meio à fumaça com as sombras projetadas pelo sol do fim da tarde.

— Ele está a oeste de vocês! — gritou ao longe a voz de Miranda. — Nos arbustos perto da figueira!

Sandra e a irmã mais nova haviam deixado a caverna assim que ouviram os primeiros disparos. Estavam afastadas da batalha, mas tinham se deslocado para um ponto mais elevado do terreno, de onde podiam ter uma visão privilegiada do cenário.

— Eu disse pra tomar conta da Sandra e não saírem da caverna! — ralhou Celine antes de se voltar na direção indicada.

— A ideia foi minha, pode reclamar comigo mais tarde! — rebateu a voz de Sandra. — Agora vê se presta atenção no que está fazendo!

Celine esfregou o rosto com a manga, secando os olhos irritados pela fumaça. Nídia tossiu às suas costas. Ambas tinham o olhar voltado para os arbustos indicados por Miranda e notaram o lobo quase ao mesmo tempo.

— Ele vai dar a volta outra vez — disse Nídia, antes de perdê-lo de vista.

— Norte! Perto das pedras! — localizou Miranda, atualizando as irmãs. Anunciou então alarmada. — Está indo na direção de vocês! Atravessando os arbustos! Cuidado!

O aviso veio um segundo antes de o lobo saltar do meio da vegetação em chamas, ignorando os próprios instintos na ânsia de alcançar sua presa. O Chicote de Fogo de Celine cortou o ar com um silvo, estalando em meio a um clarão ao atingir a cabeça da fera. Ao realizar o movimento, a feiticeira perdeu o equilíbrio e tombou, deixando a invocação do chicote se desfazer. No entanto, ele já não era mais necessário.

— Rá! Você conseguiu! — gritou Nídia empolgada em meio a um riso nervoso, apontando para o lobo. — Derrubou ele com um golpe só!

— Que bom que não precisei de dois — respondeu Celine com uma careta, ainda caída no chão.

— Se precisasse, eu estava com ele prontinho aqui — rebateu a irmã, estalando seu próprio Chicote de Fogo no ar uma última vez antes de deixá-lo se desfazer.

Nídia estendeu a mão e ajudou a irmã a se levantar. Os arbustos continuavam em chamas, porém o fogo parecia estar encontrando dificuldade para consumir a vegetação úmida. Com alguns poucos feitiços habilmente invocados, as duas extinguiram os focos e conseguiram pôr fim ao incêndio antes mesmo de Sandra e Miranda as alcançarem.

— Vocês estão bem? — perguntou Celine ao avistá-las.

— A gente é que devia fazer essa pergunta! — rebateu Sandra. — Que ideia foi essa?

— Foi a ideia da Nídia — justificou a irmã mais velha.

— Deu certo, não? — defendeu-se Nídia. — E foi graças ao apoio de vocês — acrescentou com um sorriso, buscando amansar as irmãs. — Eu disse que conseguiríamos enfrentá-lo agindo juntas.

Sandra revirou os olhos e meneou a cabeça, acalmando-se com um longo suspiro. Ao menos as duas pareciam já ter deixado sua briga para trás.

— O importante é que tudo acabou bem, não é? — interveio Miranda, atraindo a atenção das irmãs mais velhas. — Nós conseguimos, derrotamos o lobo. Já podemos buscar a nossa recompensa e voltar pra Felim.

As irmãs assentiram, tornando a olhar para o corpo do lobo, ainda caído no mesmo lugar. No final, seus poderes tinham mesmo se mostrado mais do que suficientes para lidar com aquela ameaça. Seu maior desafio fora apenas confiar em seu trabalho em equipe.

— Valeu pela ajuda. O aviso de vocês veio na hora certa — agradeceu Celine, recebendo um aceno positivo de Sandra em resposta. — Não estava dando pra enxergar nada com aquela fumaça...

— E, ainda assim, você derrubou o bicho com um golpe certeiro na cabeça — observou a irmã com meio sorriso. — Acho que vai dar pra conseguir uma grana boa com a pele...

— É, acho que sim — concordou um tanto sem jeito. — Considerando que foi a nossa primeira caçada sozinhas, até que a gente se saiu bem. Mas, na próxima vez, seria melhor combinarmos o plano antes de sair executando.

Nídia e Miranda trocaram olhares, esboçando um sorriso diante do comentário.

— Então... vai ter uma "próxima vez"?

Sandra voltou-se para a irmã mais velha, à espera de uma resposta. Celine fez um muxoxo e torceu o canto da boca.

— É, talvez... — Ela deu de ombros, sorrindo para as irmãs. — Se a gente conseguiu com um plano atropelado feito esse, imagine o que dá pra fazer planejando direito. Só precisamos continuar trabalhando juntas.

A despeito dos contratempos enfrentados naquela missão, apenas o seu sucesso seria lembrado por aqueles que recontariam a história no futuro.

As Feiticeiras de Felim ainda viveriam juntas várias outras aventuras e este seria apenas o primeiro de outros tantos feitos que as tornariam conhecidas muito além das fronteiras de sua pequena cidade.

A primeira prévia
do cenário que dará
vida a 3DeT Victory,
a nova versão do sistema
onde tudo é possível!
ERA DAS ARCAS
arte por
Rebirth Studio
e Rafael Fraçoi
texto por
Marcelo Cassaro
e Marlon Teske

Em se tratando do RPG nacional, talvez nenhuma história seja tão folclórica (exceto pela reunião regada a pão de torresmo na presença de uma gata sem nome que originou *Tormenta*) quanto a noite de insônia do Cassaro que resultou no primeiro *Defensores de Tóquio*.

Claro, isso é apenas uma simplificação maluca. Não pode nem arranhar toda a jornada, a longa evolução do jogo nos últimos 25 anos. Da revista satírica de 1995 até o ponto onde hoje estamos — centenas de adaptações na DB, inúmeras edições esgotadas, milhares de jogadores fiéis —, muita coisa aconteceu. O original ganhou corpo e personalidade. Alcançou sua encarnação mais querida na terceira edição.

Um dos motivos desse sucesso é que *Defensores* se tornou muito maior, mais abrangente. Antes paródia de anime e mangá, agora literalmente qualquer coisa. Com alguma criatividade e pequenos ajustes, mesmo um mestre sem experiência alguma pode adaptá-lo para funcionar em qualquer cenário, emular qualquer filme, série ou game. Nada é maluco demais, qualquer mistura funciona. Pedir ajuda à Niele para capturar Zubats em Gotham acabando em um torneio alienígena de luta livre? Vai funcionar! Tudo vai bem com *3D&T*.

Talvez por esse motivo, *3D&T* não teve ainda um mundo de campanha próprio com a mesma abrangência. Por muito tempo foi mais ou menos sediado em Arton, que agora tem seu lar definitivo em *Tormenta20*. Mas mesmo *este* mundo não bastava, não podia conter tudo que o jogo permite.

Também houve alguns outros. *U.F.O.Team*. *Megacity*. *Brigada Ligeira Estelar*. Todos com seus méritos, seu próprio público. Mas ainda, cada um fechado em seu próprio gênero.

Isso vai mudar. Com o próximo manual básico, o próximo conjunto de regras, teremos também um próximo mundo de campanha. Não será Arton, mas vai *incluir sua própria Arton*. Antigas histórias e personagens retornando. Uma amálgama insana para reunir e homenagear o extenso legado criativo da *Dragão Brasil*.

3DeT Victory, a quinta edição do jogo, tem seu mundo também formado por **cinco** núcleos temáticos principais.

Os dois primeiros, você vai conhecer agora.

Era das Arcas

No passado recente, um grupo de jogadores de RPG inadvertidamente libertou uma criatura ancestral de sua prisão mágica em um livro arcano. Mais antigo que a vida no planeta, este ser era **K'thanoa**, uma divindade monstruosa com 300 quilômetros de altura. Sua volta representava o fim definitivo da sociedade humana e a destruição completa da Terra, não fosse um detalhe: ao libertar o inimigo, também trouxeram Vitória.

Vitória era uma semideusa guerreira nascida no mesmo mundo esquecido de K'thanoa. Como tal, tinha metade de um poder infinito, que usou sem restrições naquela batalha. A violência cósmica do conflito estremeceu o planeta, devastando boa parte da costa sul-americana. O monstro apenas foi vencido graças ao uso de um poder imensurável: a Morte Estelar. Como resultado, o invasor foi obliterado desta existência.

Mas tamanha libertação de energia mágica provocou um evento imprevisível: uma *Grande Convergência*.

Convergências são um fenômeno ainda não explicado pela ciência, mas que de alguma forma transportam elementos de outros universos (ou mesmo outras realidades) para a Terra. É muito provável que pequenas dissonâncias aconteçam com certa frequência, quando uma turbulência no tecido do espaço-tempo ocorre. Tais convergências menores talvez sejam causadas pela explosão de estrelas supernovas ou formação de buracos negros.

Grandes Convergências, contudo, são muito mais raras. Historiadores acreditam que a Terra passou por pelos menos duas outras. A Primeira, mais de 50.000 anos atrás, coincidiria com antigas pinturas rupestres. Ali os povos aborígenes representaram serpentes divinas e uma espécie de mundo dos sonhos. A Segunda teria acontecido logo após o fim da última Era Glacial, há 10.000 anos. É a origem de grande parte dos mitos modernos, como deuses e heróis lendários, monstros míticos e poderes sobrenaturais.

A Convergência causada por Vitória foi a Terceira e maior de todas. Trouxe populações inteiras de seres mágicos. Mais ainda, trouxe as Arcas.

A Terceira Convergência

Foram tempos de trevas, tempos de medo e ódio. A humanidade acreditou estar sofrendo uma invasão, um ataque de além-mundo. Subitamente havia elfos e meio-gênios conjuradores de magia, anões e goblins forjando armas e engenhos insanos, minotauros e golens capazes de erguer carros de mãos vazias. Até mesmo humanos, mas com habilidades nunca vistas exceto em lendas e histórias épicas.

Um líder militar carismático e oportunista, de coração profano, conclamou as nações humanas contra os estrangeiros. Comandou milhões em uma campanha destrutiva de intolerância e morte. Este é um tópico trágico da história, que será deixado para outra ocasião.

Foi Vitória que, uma vez mais, veio em socorro do planeta. Por seu exemplo, liderou grupos de heróis em nome da paz. Hoje nada resta do inimigo, nada resta de suas forças e intenções. Uma mancha escura na memória, como deve ser.

A pacificação foi longa e árdua, prosseguindo até hoje. Cada nação dedicou seu próprio tratamento aos Viajantes, como ficariam conhecidos os estrangeiros e também seus descendentes, enquanto nativos passariam a ser Terranos. Alguns países ainda os rejeitam por completo. Outros apenas os toleram, com restrições severas. Felizmente, a maior parte do mundo civilizado passaria a aceitá-los e recebê-los de braços abertos.

Décadas se passaram. Hoje, toda uma geração de Terranos e Viajantes não conheceu o além-mundo, nem os tempos iniciais de conflito. Vivemos em uma nova sociedade, colorida e vibrante, desafiando todas as previsões. Elfos, anões, goblins e outros encontraram seus lugares em meio à humanidade. Você pode encontrá-los nos parques, nos shoppings, na cafeteria. São seus vizi-

Bastidores: Victory

Desde sua origem, *Defensores de Tóquio* teve muitos nomes. Quase todos eram paródias ou referências a outros jogos, com destaque para *Street Fighter* — primeiro de vários games licenciados para *3D&T*, com mini-manuais oficiais em formato de revistas.

Nos distantes anos 90, a versão do game adotada foi *Street Fighter Zero 3*, ou *Alpha 3*. Mais tarde, após uma breve 4ª Edição e uma conturbada mudança de editora, Defensores voltaria também como ***3D&T Alpha.***

Agora, em seu próximo renascimento, outra referência ao game de luta estará no título. Não uma edição do próprio jogo, mas a clássica animação noventista *Street Fighter II Victory* (se não viu na época, agora está na Netflix).

Desta vez, no entanto, há várias outras razões.

Victory foi uma mini-série em quadrinhos publicada na mesma época dos primeiros *3D&T*. Sua protagonista é Vitória, elfa semideusa nativa de Arton, o mundo de *Tormenta*. Por razões que ela própria desconhece, acaba sendo transportada para a Terra atual, onde enfrenta deuses-monstros também originários do mesmo mundo mágico. Suas lembranças de Arton, no entanto, não coincidem totalmente com os eventos oficiais do jogo.

Seres fantásticos de Arton chegando à Terra moderna. Elfos, anões, goblins, minotauros. Integrando sua população, mudando tudo por completo. Este é o tema de **Era das Arcas**, núcleo principal do mundo de ***3DeT Victory.***

Outra razão: esta é a quinta edição do jogo. Não mudará para *"5D&T"*, mas mesmo assim vai trazer esse número no título, V (mais uma vez referenciando *Street Fighter*, hoje *SFV*).

Como disse a própria Vitória, *"Meu nome, e aquilo que represento!"*

nhos, seus colegas de escola ou trabalho, talvez até sua família. Ciência e magia combinam-se em tecnologias incríveis. Este é o mundo pós-Terceira Convergência.

Nenhum Viajante tem memória completa de seu mundo nativo, apenas fragmentos. Lembram de seus próprios nomes, suas habilidades, e nada mais. Cada migalha de informação vem sendo reunida, mas muito pouco se conhece sobre o universo além-Convergência. Não há caminho de volta.

Mas existem certos lugares mágicos, de alguma forma, ligados à terra de origem dos Viajantes.

Arcas e Arcanautas

Uma Arca — também apelidada de "masmorra" — é um ambiente fechado de natureza quântica ou planar; algo como um bolsão dimensional, ou mesmo um universo compacto. Pode ser pequena como um quarteirão, ou vasta como uma cidade. Nos dias de hoje, as Arcas constituem um mistério ainda maior que as próprias Convergências. Impossível dizer quantas existem, ou como detectá-las, pois não se encontram fisicamente na Terra; podem ser acessadas apenas através de portais mágicos conhecidos como **glifos.**

Quase todas as Arcas têm as mesmas condições ambientais da Terra, permitindo a sobrevivência de pessoas desprotegidas (mas há relatos de algumas com atmosferas tóxicas, radiações letais, calor ou frio extremos, ou submersas em água). Quase todas são, também, ambientes subterrâneos; desde cavernas naturais a estruturas erguidas por povos desconhecidos, formando redes de corredores e câmaras — algumas tão estreitas que obrigam um homem adulto a engatinhar, outras tão imensas quanto estádios de futebol.

Nem todas são labirintos cavernosos ou templos úmidos; algumas são formadas por terrenos naturais, como selvas e pântanos, enquanto outras são simplesmente cósmicas, patamares e escadarias de cristal flutuando sobre abismos estelares. Na verdade, Arcas suportam conjuntos de seres vivos que qualquer ecologista de respeito julgaria impossíveis, insustentáveis, absurdos.

Poucas Arcas recebem luz solar ou chuva; nenhuma tem meios de renovação de ar. Há predadores em quantidades muito superiores às presas, monstros imensos que sequer poderiam ter entrado ali, povos tribais que não deviam subsistir em grupos tão pequenos. Contudo, quando lembramos que a Convergência trouxe magia — e Arcas são lugares intensamente mágicos —, toda a ciência convencional vai pelo ralo.

Parece ser consenso geral que as Arcas, ou pelo menos a maioria delas, vieram do mesmo local de origem dos Viajantes. Talvez sejam um possível caminho de volta até esse além-mundo. Mas isso é algo até hoje não confirmado; nenhum Viajante jamais voltou para casa.

Algumas Arcas, em especial as maiores, são publicamente conhecidas. Seus glifos de entrada são localizados em grandes centros urbanos, movimentando mercados próprios — desde comércios especializados até torneios e shows. Outras são remotas ou obscuras, às vezes temporárias. Novas Arcas são descobertas o tempo todo.

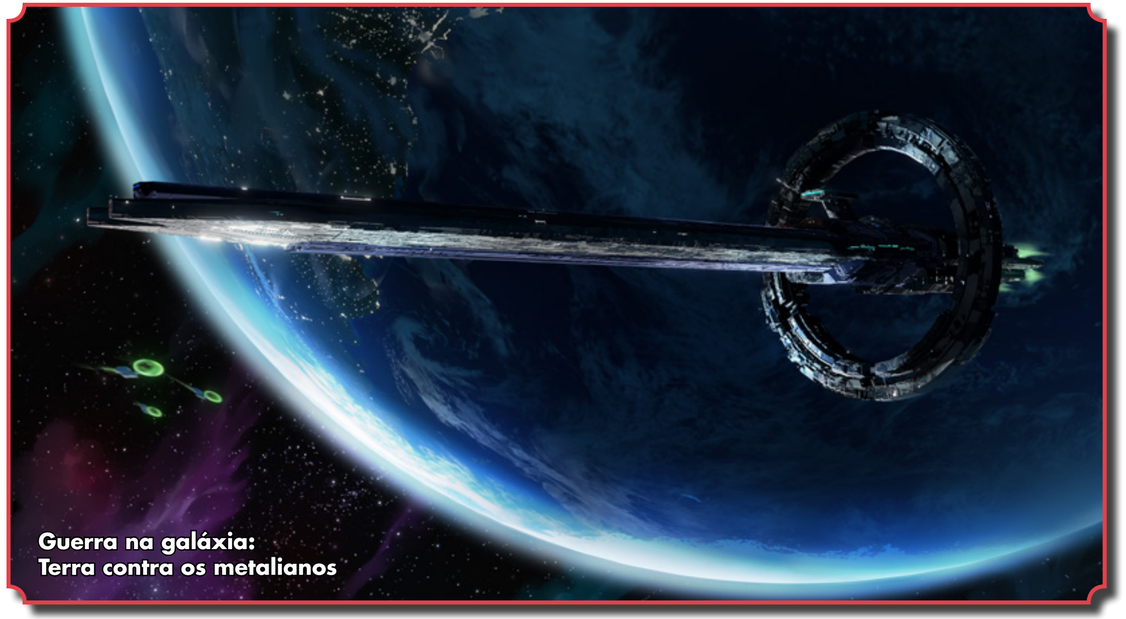
Não sem motivo, Arcas são consideradas os poços de petróleo da atualidade; governos e empresas as procuram e exploram seus recursos únicos. Não raras vezes um patrono poderoso vai financiar uma expedição em busca de tesouros — que podem ser literais, na forma de artefatos e relíquias mágicas, ou tesouros técnicos capazes de mudar a indústria, tecnologia e medicina para sempre. Grandes setores da mídia e entretenimento são dedicados às Arcas, desde reportagens e documentários a filmes, séries e reality shows.

Essa demanda fez surgir toda uma geração de aventureiros e exploradores de elite. Os assim chamados **arcanautas.**

Glifos

Um glifo é um portal mágico de entrada para uma Arca. Tem o aspecto de um grande símbolo traçado no ar em linhas luminosas, runas ou caracteres em algum idioma desconhecido na Terra. Os maiores (entre dois e oito metros de diâmetro, ou mais) são encontrados em pontos fixos, pairando pouco acima do solo. Os menores podem estar grafados na superfície de algum objeto físico, como uma porta ou espelho. O tamanho de um glifo muitas vezes corresponde à extensão da Arca correspondente, ou sua periculosidade — embora saiba-se de exceções; K'thanoa estava aprisionado em um glifo nas páginas de um livro!

Uma vez ativado, um glifo teletransporta as criaturas próximas para dentro da sua Arca. Muitos o fazem pela simples aproximação de voluntários, permitindo a passagem de quaisquer seres inteligentes. Outros, no entanto, são misteriosamente seletivos. Alguns exigem um ritual específico (como um gesto ou uma palavra-chave), outros apenas grupos com um nível mínimo de poder, certas habilidades únicas ou ainda alguma oferenda. Há rumores sobre glifos cuja abertura demanda sacrifícios terríveis.



Guerra na galáxia:
Terra contra os metalianos

Cada glifo conduz exatamente para o mesmo lugar no interior da Arca, o "ponto de entrada". Em quase todos os casos, esse local é razoavelmente seguro, livre de armadilhas e evitado por monstros; parece existir alguma aura mágica mantendo as ameaças afastadas. Por esse motivo, Arcas públicas e famosas podem conter comércios, bases de operações, ou até pequenas comunidades em seu ponto de entrada, para prover suporte aos arcanautas recém-chegados.

Note que, após a passagem, não há um glifo no ponto de entrada. Sair da Arca envolve alcançar um glifo igual, mas em outro lugar — não raras vezes no extremo oposto da masmorra. As menores Arcas têm apenas um glifo de saída, enquanto as maiores podem conter vários. Localizar e mapear glifos em Arcas ainda inexploradas está entre as mais perigosas missões para arcanautas.

Dizem existir meios para entrar em Arcas sem utilizar os glifos, ou usando-os de forma indireta. Seriam rituais raros ou itens mágicos próprios, sempre usando o mesmo símbolo do glifo. Haveria, inclusive, uma ordem secreta de conjuradores capazes de transportar grupos inteiros para esta ou aquela Arca. Claro, por um preço.

Vallindra, Capital Arcanauta

Entre as numerosas catástrofes que abalaram o mundo após a Terceira Convergência, uma grande explosão — que dizem ter ocorrido durante o embate entre a semideusa e o deus-monstro primevo — teria arrasado o litoral sudeste brasileiro.

A vasta cratera resultante, com dezenas de quilômetros, seria então preenchida pelo oceano e receberia o nome agourento **Baía K'thanoa**, pululando de crustáceos monstruosos e horrores de tentáculos. Ninguém podia prever que a carcaça do monstro, no centro da baía, ganharia consistência rochosa para tornar-se uma ilha; e que essa abrigaria um glifo espetacular, conduzindo à maior de todas as masmorras.

Bastidores: Invasão

O romance *Espada da Galáxia* de 1995 — e sua recente edição remake pela Jambô — iniciou um universo próprio de ficção científica que atravessou outras tantas obras, em RPG e quadrinhos.

Entre as mais notáveis, ***Invasão*** foi um RPG de conspiração extraterreste fortemente inspirado na série noventista *Arquivos-X*. Na mesma ambientação, a minissérie em quadrinhos ***U.F.O.Team*** trouxe um grupo de supers que combatem aliens. A equipe disfuncional liderada por certo ***Capitão Ninja*** voltaria em adaptações e HQs curtas na antiga *Dragão Brasil*, e também seu próprio acessório *3D&T* temático sobre super-heróis.

Outras HQs de ficção científica mais recentes, também pela Jambô, são sediadas nesse cenário. ***Projeto AYLA*** e ***P•Soldier***, ambas, tratam de seres superpoderosos de alguma forma envolvidos com os extraterrestres.

Agora em *3DeT Victory*, com a introdução de magia e seres mágicos, o gênero deixa de ser exclusivamente sci-fi. Não se surpreenda, portanto, por ver naves estelares tripuladas por elfos e centauros!

Ou melhor, quase ninguém. Uma pessoa percebeu que, onde outros só enxergavam risco e perigo, podia existir uma oportunidade. Ele tomaria a maior e mais perigosa Arca conhecida para torná-la foco de um novo centro urbano; uma metrópole fervilhante, polo de entretenimento, progresso e riqueza. Tratava-se do futuro proprietário local: **Arturo G. Amon.**

Claro, Arturo não faria seu anúncio glorioso antes de invocar certas leis internacionais obscuras sobre direito a terras em alto-mar, assegurando a posse da ilha contendo o glifo. Em seu lugar, outros tentariam manter a Arca sob controle, extraindo o máximo de suas riquezas — mas Amon foi mais audacioso, pensou mais além. Não apenas tornou o acesso à Arca completamente livre de restrições, mas também construiu toda uma indústria para *facilitar* sua exploração por terceiros.

Essa Arca, bem como a cidade ao redor, seria chamada **Vallindra.** Segundo estudiosos arcanistas, essa seria a leitura aproximada do glifo de entrada, em algum idioma nativo nos reinos além-Convergência.

As vastas somas obtidas por Arturo com as primeiras pilhagens foram investidas na infraestrutura da futura Capital Arcanauta. A ilha foi artificialmente expandida; vista do espaço, tem a mesma forma do agora famoso glifo. Torres ultramodernas, erguidas com auxílio de magia e materiais fantásticos obtidos na Arca, logo estariam entre os maiores edifícios do planeta — abrigando escritórios, hotéis, escolas, hospitais, shoppings, parques, fazendas urbanas. Cada grande corporação no globo (após fortunas trocarem de mãos) instalaria sua própria sede na ilha.

Quem imaginasse muralhas ou postos de segurança protegendo o glifo também estaria enganado; a área em volta lembra mais um parque temático, cercado de shoppings e brinquedos, hospedando entretenimento para todos que desejam tomar parte no milagre. Entre shows e torneios, os eventos mais procurados são as partidas e retornos dos grupos Arcanautas — evento que ocorre pontualmente todos os dias. Garantir um lugar na próxima expedição não é nada fácil; mesmo para os grupos mais capacitados, o tempo de espera pode se estender por semanas.

Arturo reside em sua própria cobertura na Torre Amon, mas dificilmente pode ser encontrado na ilha — o magnata corre o mundo procurando e adquirindo novas Arcas para expandir suas operações, pessoalmente contatando grupos para explorá-las, e não raras vezes ele próprio tomando parte na primeira expedição. Embora mantenha-se reservado e misterioso a esse respeito, é seguro deduzir que o poder de Arturo G. Amon não é apenas econômico; ele parece muito capaz de derrotar tudo que uma Arca venha a colocar em seu caminho.

Espada da Galáxia

Na virada do milênio, antes da Terceira Convergência, os metalianos chegaram.

No início, esse contato foi sutil: avistamentos, ovnis e algumas abduções. Mais tarde, o confronto se tornou inevitável, com ataques terroristas e perdas de vidas humanas. Eles eram poucos, mas imensamente superiores em força e tecnologia. Após os primeiros conflitos, cientistas de toda sorte estudaram seus corpos e artefatos. Esse conhecimento novo fez a Terra avançar um século em poucos anos.

Ironicamente, os próprios invasores ofereceram os meios para combatê-los. Primeiro, aqui mesmo, na Terra. Depois, no espaço, viajando entre as estrelas, levando a guerra cada vez mais para longe, poupando a população ao máximo dos horrores da batalha. Tanto que, por maior e mais sangrenta que tenha sido, para a maior parte do mundo os acontecimentos da Guerra da Galáxia são apenas uma linha menor na história humana.

Mas o conflito persiste. Ainda que poucas décadas após o início dos combates uma trégua tenha sido negociada entre humanos e metalianos, as hostilidades nunca chegaram realmente ao fim. A mídia se encontrava dominada por notícias sobre Arcas e Viajantes sem memória chegando à Terra através de fenômenos mágicos. Ainda, uma terceira raça extraterrestre — os robôs biológicos traktorianos — tem planos e intenções hostis.

Mas o espaço continua sendo uma grande meta humana. A fronteira final.

Hoje, enquanto aqueles no planeta vivem tempos de assombro perante as Arcas e Viajantes, parte da humanidade está empenhada em grandes conquistas espaciais, embora ainda restrita a este Sistema Solar. Há colônias na Lua, em Marte, nas nuvens de Vênus, na região do Cinturão de Asteroides e nas quatro maiores luas de Júpiter. A oferta de matéria-prima é farta. Estaleiros orbitais abrigam naves do tamanho de cidades, algumas fabricadas ainda durante a Guerra da Galáxia.

Cruzadores espaciais seguem em missões exploratórias através do cosmos, enviando relatórios em períodos de tempo cada vez mais longos. Outros, infelizmente, são considerados perdidos, sem qualquer contato há anos e nenhuma perspectiva de retorno da imensidão do espaço. Vários são autônomos, independentes, sem filiação com as grandes corporações da Terra.

Os Mundos Conhecidos

A humanidade logo aprendeu que a vida no espaço é muito mais comum do que se supunha no início do século. Criaturas são encontradas não apenas na maioria dos planetas, mas também em satélites, asteroides e até mesmo vagando livres pelo espaço, em bandos de milhões de indivíduos. Todas adaptadas aos mais variados ambientes (a maioria extremamente hostil à vida como conhecemos).

Porém, diferente de todas as bactérias, feras e monstros espalhados pelo setor conhecido hoje da Galáxia, apenas três mundos contêm civilizações tecnológicas.

Metalian, um dos raros mundos cuja vida não é baseada em carbono, é dominado por uma rainha-mãe e seu povo-enxame planetário. A maior parte de sua população é formada por operárias e zangões obedientes, limitados em pensamento. Alguns poucos, os Avançados, são capazes de pensamento individual. Estes são também os únicos capazes de se afastar do planeta — seus exploradores espaciais, eventualmente, encontraram a Terra e causaram os primeiros conflitos. Apesar de seus números reduzidos, são extremamente poderosos — feitos de carne metálica e portadores de tecnologia muito mais avançada, entre outras habilidades.

Traktor, por sua vez, é o mundo nativo de sociedades industriais em crescimento desenfreado e cidades-estados em guerra constante. Habitado por robôs descendentes de seres orgânicos em busca obsessiva por aprimorar seus corpos e encontrar sentido para suas existências. Após uma grave crise religiosa e seu primeiro encontro com metalianos, passariam a persegui-los pela Galáxia, o que eventualmente os trouxe de encontro aos Terranos.

E por fim, a própria **Terra.** Outrora considerada o Berço da Humanidade, até que a Terceira Convergência levantou grandes perguntas sobre a origem da vida, a natureza da inteligência, a existência de deuses, a definição dos seres humanos. O avanço da ciência tem sido

inimaginável através de tesouros técnicos extraterrestres ou resgatados nas Arcas. Não há mais distinção clara entre o técnico e o místico: como se diz, magia é apenas tecnologia que ainda não entendemos, e qualquer ciência suficientemente avançada será indistinguível de mágica.

Impossível dizer se as maiores maravilhas e perigos estão aqui, ou lá fora.

Ordem e Luz

A frota conhecida como **ORDEM** tem sido a principal força de combate do planeta durante a Guerra da Galáxia. Nascida da organização anteriormente conhecida como NORAD — *North American Aerospace Defense Command*, ou Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano. Esta agência militar do passado era encarregada da patrulha do espaço. Seu papel era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo de se precaver contra quedas de satélites e ataques soviéticos.

Mais tarde, com a chegada dos metalianos e a posterior queda dos Estados Unidos, NORAD foi vinculada às Nações Unidas e destinada a localizar e combater extraterrestres. Papel que vem cumprindo a contento desde a Guerra da Galáxia.

Com o fim (ou melhor, diminuição) das hostilidades, a agora ORDEM dispõe de uma considerável frota de naves, algumas capazes de viajar além do Sistema Solar. Com um código de regras extremamente complexo (nomeado internamente como "A Norma"), a ORDEM se tornou a linha de frente do contato humano com novos mundos. Também é uma das entidades mais conhecidas e preparadas para explorar o cosmo.

Dentre inúmeras divisões especiais da ORDEM, uma ficou conhecida como **U.F.O.Team.** Unidade de agentes com poderes especiais, quase todos de antecedente civil — vítimas de acidentes ou experimentos que resultaram em habilidades exóticas. Muitos não fazem parte da agência por vontade própria; são considerados "voluntários" em "período de testes". Aqueles que conseguem se qualificar passam a integrar a equipe. Os reprovados... bem, nunca mais se ouviu falar deles.

Enquanto a ORDEM atua no espaço exterior, o **Exército da Luz** é responsável pela própria segurança do planeta — a última linha de defesa contra ameaças extraterrestres. Composto por tropas de diferentes nações, bem como um imenso número de grupos ~~mercenários~~ independentes afiliados, esta coalizão armada global tornou-se rapidamente a maior organização militar da história.

Fronteiras entre países são cada vez menos relevantes. Tensões internacionais ainda existem, causadas sobretudo por políticas de direitos dos Viajantes e exploração das Arcas e seus recursos. Contudo, com inimigos muito maiores com que se preocupar (não apenas extraterrestres, mas também *kaijus* e dragões aqui mesmo no planeta), absolutamente ninguém está interessado em começar uma guerra. Como resultado, o Exército da Luz é a única grande força armada ainda em atividade. Isto é, a única legalmente reconhecida pelas Nações Unidas.

O Exército da Luz reúne uma quantidade significativa de soldados de carreira. Muitos são famosos, especialmente aqueles que atuaram nos confrontos contra metalianos e traktorianos. Acabariam conhecidos do grande público, tratados como celebridades. Por esses e outros motivos, não faltam jovens disputando vagas; apenas ser aceito como soldado raso é motivo de orgulho.

Existem sete bases principais em todos os continentes, incluindo duas nas Américas e uma na Antártida. Além destas, existem instalações militares menores — academias, quartéis, laboratórios de pesquisa, prisões. Correm boatos de projetos secretos em conjunto com a ORDEM, com instalações no lado oculto da Lua, mas nenhuma informação oficial jamais foi divulgada sobre isso.

Xenocorp

Enquanto governos se tornam enfraquecidos, corporações ficam cada vez mais poderosas, lucrando com as novas tecnologias e mercados.

A megacorporação Xenocorp é uma das empresas mais ricas e atuantes, com matrizes em cada grande cidade no planeta e fora dele. Seus recursos hoje superam o produto interno bruto de numerosos países, sem sinais de parar de crescer. Não é exagero dizer que seus altos-executivos têm mais autoridade internacional que a maioria dos chefes de estado. Muito embora ninguém, nem mesmo seus diretores, tenha conhecimento total de suas atividades.

A Xenocorp e suas afiliadas estão envolvidas com pesquisa de ponta nas áreas de computação, informação, manipulação genética e robótica, além de gerenciar laboratórios de estudos e desenvolvimento aeroespacial, com plataformas de lançamento, foguetes e estações espaciais próprias. Também vem atuando na construção e manutenção de colônias no Sistema Solar, incluindo projetos de terraformação destinados a Marte e Vênus.

Outro ramo principal da empresa — alguns diriam, seu setor *mais* importante — é a produção de androides. Desde antes da Terceira Convergência, seus robôs operários e androides domésticos passariam a ser utilizados no mundo inteiro, assim como unidades de combate destinadas à Guerra da Galáxia. Contudo, esse mercado mudaria por completo com a chegada de golens mágicos Viajantes, comprovadamente vivos e portadores de almas. Após anos de debate filosófico e legislativo, seria aprovada a Legislação Turing-Asimov, concedendo direitos humanos a seres artificiais conscientes.

Assim, apenas androides de inteligência artificial rudimentar, sem consciência, poderiam ser comercializados ou mantidos como servos. Os produtos Xenocorp passariam a ser adaptados a essa nova realidade. Pelo menos, é como afirmam seus assessores de imprensa.

Sem o conhecimento do público e muitos de seus funcionários, a Xenocorp é especialmente interessada em atividade extraterrestre, investindo rios de dinheiro em pesquisas (nem sempre muito éticas) e desenvolvimento. Não sem motivo, boa parte dos seus avanços tecnológicos são provenientes de estudos e engenharia reversa de artefatos aliens.

Existe uma teoria conspiratória de que a empresa vem captando recursos de alienígenas infiltrados. Porém, tais boatos já foram largamente desmentidos por seus departamentos de mídia e marketing.

Bastidores: Light novels

***3D&T* sempre foi apresentado como um jogo sobre anime, mangá e games. Agora, uma grande ausência será corrigida. Justamente a fonte que originou — e ainda origina — muitos de seus animes inspiradores.**

Este novo mundo não será apresentado apenas em seu livro básico e acessórios. Assim como *Tormenta* tem romances, *3DeT Victory* contará suas histórias em uma linha de *light novels*. (Para saber mais sobre este formato, confira a resenha de *A Bruxa Cinzenta* aqui mesmo nesta DB.)

Em dois volumes, a primeira grande história será sediada em ***Era das Arcas***, com textos de **Marcelo Cassaro** (*3D&T, Tormenta20*), **Marcela Alban** (*Astral*) e arte de **Erica Awano** (*Holy Avenger*). Prevista para este ano, seu título, primeiras artes e o primeiro capítulo *na íntegra* serão publicados na próxima *Dragão Brasil!*

Era das Arcas e **Espada da Galáxia** são dois entre os cinco núcleos principais em *3DeT Victory*. Na próxima edição da *Dragão Brasil*, os três restantes, incluindo a novíssima versão de **Tormenta Alpha.**

MARLON TESKE &
MARCELO CASSARO

O que você precisa saber para fazer parte desse novo jeito de jogar RPG pela internet!

Jogo em Guilda

Vamos deixar claro: Guildas de RPG já existiam antes da pandemia, mas uma conjunção de fatores provocou um verdadeiro boom no assunto.

O distanciamento social, a maior difusão do **Discord** enquanto aplicativo de criação de comunidades e o lançamento de *Tormenta20* (acompanhado de uma onda de jogadores ansiosos por jogar o novo sistema), contribuíram para que o formato fosse um sucesso: uma saída relativamente fácil para quem queria voltar ou começar no hobby, mas não tinha grupo.

Entretanto, por ser um formato novo, muita gente tem curiosidade, já ouviu falar, mas não faz ideia de como funciona uma Guilda de RPG no Discord. Se você é uma destas pessoas, fique tranquila: vou explicar tudo o que puder, baseada na minha experiência com a *Guilda do Submundo de Valkaria*, onde jogo há 1 ano. Você pode conferir o link de ingresso para estas e outras guildas **nesta matéria no Blog da Jambô**.

Quando usamos o termo "guilda", não é por acaso: o seu personagem EFETIVAMENTE passa a fazer parte de uma Guilda de Aventureiros dentro do servidor. Lá estarão disponíveis as "missões" para as quais seu personagem irá, formando grupo com outros jogadores. Estas missões, em formato de one-shot, são postadas pelos narradores da guilda, que determinam um nível específico para aquela mesa, e os jogadores solicitam vaga na missão, até que o número de jogadores requeridos pelo mestre esteja fechado. Este é o resumo básico. Mas claro, há mais coisas.

Um aviso antes de tudo

Fazer parte de um servidor de guilda é compartilhar um mesmo espaço com inúmeras pessoas, as regras básicas de convivência devem ser respeitadas.

Ter respeito pelos outros membros, pelas regras do grupo, pelo ambiente construído, é fundamental. Vale a máxima que consta inclusive no próprio livro básico de *Tormenta20*: não seja babaca.

Ingressando em uma Guilda

Você precisará ler as regras da guilda na qual quer participar. Isso é muito importante para que você entenda o funcionamento do lugar e decida se ele atende às suas expectativas de jogo, assim como evita que você cometa erros dos mais básicos até criar problemas dentro do espaço.

Cada servidor tem suas próprias regras, então sempre leia o manual de cada uma, pois elas funcionaram de formas um pouco diferentes. No caso de *Tormenta20*, como o livro não foi pensado para o formato de guilda, existem algumas alterações em regras específicas para que o jogo rode dentro deste ambiente, e elas provavelmente estarão apontadas neste manual.

Depois disso, é hora de fazer sua ficha de personagem. Onde jogo, os personagens já começam no 3° nível e multiclasses são aceitas, porém você deve pegar pelo menos três níveis seguidos da mesma classe antes de trocar novamente (ou voltar para a anterior), então seu personagem começará com apenas uma classe básica. A ficha pronta deve ser postada em um canal específico e um membro da administração irá avaliá-la. Caso algo esteja incorreto, pedirá a alteração necessária e dará o aval para que você comece a jogar. Em geral, você pode tirar suas dúvidas nos próprios chats do servidor — onde jogo existe um canal específico para isso — mas lembre-se de ler o livro básico, pois o servidor não irá fazer a ficha por você.

O histórico do personagem é bastante livre, contanto que não contrarie as regras da guilda, do bom senso e bom convívio. Seu personagem só precisa ter um motivo para ter chegado até ali e querer ingressar em uma Guilda de Aventureiros; todos os jogadores do servidor fazem parte desta mesma guilda.

Saindo em missão

Uma vez que sua ficha foi aprovada pelos responsáveis, você está apto a jogar em qualquer mesa onde seu nível de personagem seja aceito. As missões têm um ND (Nível de Desafio) específico e aceitam personagens de um nível acima ou um nível abaixo, ou seja, uma missão de ND4 poderá contar com personagens de nível 3, 4 e 5, misturados no mesmo grupo. As missões são postadas no máximo 24h antes do jogo, então em alguns casos você terá missões para o dia seguinte, em outras terá missões para o mesmo dia — ou mesmo para dali alguns minutos!

O formato de guilda funciona bem porque você pode jogar e evoluir seu personagem no seu ritmo, sem precisar que o mesmo grupo de pessoas tenha o mesmo dia e horário disponíveis; as mesas acontecem com quem estiver livre e disposto a jogar. Você pode ficar semanas sem jogar e continuar depois de onde parou, sem precisar cancelar a mesa de outras pessoas nem ter que parar porque alguém não pode; seu personagem depende dele mesmo e de que haja missões para seu determinado ND.

Os jogos acontecem todos apenas por chamada de voz dentro do próprio servidor no Discord, com as rolagens de dados também acontecendo na sala específica de cada missão. De acordo com o mestre, o Roll20 pode ser utilizado apenas como suporte para mapas e combates, mas isso varia bastante de missão para missão. As mesas são sempre com áudio aberto, então qualquer membro da guilda pode entrar na chamada para acompanhá-las, desde que mantenha seu microfone mutado durante todo jogo.

Evoluindo o personagem

Assim como em uma campanha com um grupo fechado, seu personagem na guilda também evolui. A cada missão completada com sucesso — e preste atenção no "sucesso, pois em caso de falha o grupo não receberá a recompensa total — você ganha uma quantidade de XP (Pontos de Experiência) e Tibares de acordo com o ND da missão, não importa seu nível.

Dependendo de como o grupo se sair, o mestre tem permissão para dar adicionais de XP e tibares de 5%, 10%, 15% ou 20% (assim como pode não dar nenhum adicional). A Experiência determinará quando seu personagem subirá de nível, de acordo com a tabela do próprio livro básico de *Tormenta20*, e os Tibares serão o tesouro do personagem ao final da missão. Para evitar um grande desbalanceamento, esta é a única recompensa das missões: não são distribuídos itens, sejam mundanos ou mágicos, que forneçam bônus (porém, de acordo com o mestre, você pode levar algum souvenir da missão). Armas, armaduras, poções, kits e itens em geral poderão ser comprados por você mesmo com o dinheiro que receber após cada missão, incluindo itens mágicos.

Ao final de cada missão, independente do ND, todos os jogadores recebem também um Ponto entre Aventuras, chamados de PeA. Com eles, você poderá fazer algumas coisas dentro da guilda: retreinar alguma habilidade de

classe ou magia, adiantar algum poder de classe (são regras específicas da guilda), fabricar itens, poções e comidas (para inventores), abrir um negócio ou um domínio (no caso, adquirir terras). Eles representam o tempo entre as missões, e são usados fora da mesa de jogo, equivalendo a 1 semana dentro do jogo.

Outra forma de evoluir seu personagem é avançar sua história. Existem vários canais de chat específicos para RPs (Roleplays), sejam sozinhos, sejam com outros jogadores. Você pode contar e registrar coisas que seu personagem fez, planejou ou pensou entre as missões, e interagir com outros personagens fora da mesa de jogo, onde os diálogos vão acontecendo naturalmente, sem um texto pré-combinado. Por exemplo, dois personagens acabam indo a várias missões juntos e ficam amigos, e um quer contar alguma coisa para o outro. Isso pode ser feito através de um RP, onde você vai descrevendo a cena e falando como seu personagem, enquanto o outro (ou outros, não existe um limite) vai respondendo e reagindo à medida que a cena e a conversa é postada. Todos os membros da guilda têm acesso aos RPs que estão sendo desenvolvidos na sala, e outros jogadores acabam acompanhando a história de outros personagens conforme elas se desenrolam. Não é algo obrigatório, muita gente não gosta, mas é uma das experiências mais legais e uma das minhas partes preferidas.

Mestres também costumam usar as salas de RP para introduzir alguma história antes ou depois de uma missão, como forma de dar andamento a algum plot.

Mestrando na Guilda

Qualquer jogador pode se tornar mestre na guilda. Os mestres também têm seus próprios personagens jogadores, seguindo as mesmas regras dos outros. A diferença é que mestres também ganham recompensa em XP, Tibares e PeA por narrarem, para incentivar que mais gente queira mestrar ao invés de apenas jogar para evoluir o personagem.

Neste caso, a recompensa do mestre é igual ao ND do seu personagem, independente do ND da missão narrada, e não pode receber bônus. Depois de jogar um tempo e entender como tudo funciona, é só solicitar uma entrevista com a administração e passar por um período de teste, para então ser efetivado na função.

Os narradores têm liberdades para criarem suas missões, sempre em formato one-shot, mas é muito comum que tenham seus próprios plots, que se estendem por várias aventuras, com vários jogadores diferentes em cada uma delas (apesar de muitas vezes os plots evoluirem junto com alguns jogadores). Já para usar personagens canônicos, é necessário fazer um pedido à administração, solicitando e explicando a utilização. Mestramos em um mesmo universo compartilhado, onde o que acontece em uma missão acontece naquele mundo pra todos, então questões que podem mexer diretamente com a *lore* oficial precisam de uma permissão. Fora isso, cada mestre é livre pra mestrar o que quiser, no clima que quiser, desde que respeite sempre as regras de convivência e bom senso (sim, não custa repetir de novo).

Costumam existir salas de chat exclusivas para os narradores, onde todos podem se ajudar e trocar materiais. Onde jogo, temos tópicos específicos para fichas de ameaças, músicas, recursos gerais, banco de imagens, além da disposição sempre presente em ajudarmos uns aos outros, seja tirando dúvidas, seja debatendo ideias, seja auxiliando a "bonecar" aquele monstro.

A passagem de tempo

Os anos também passam na guilda, mas são contados de forma diferente do que aqui "fora".

Como o sistema prevê poderes específicos para druidas de acordo com a estação do ano, as estações mudam periodicamente. Em regra, cada semana no "mundo real" equivale a um mês na guilda. Sendo assim, atualmente estamos em 1425 em Arton, e as estações mudam a cada três semanas (todos os meses são considerados como tendo 28 dias). Todo domingo, às 18h, entra o próximo mês, usando uma adaptação do Calendário Artoniano para nomear os meses e dias da semana, publicado anteriormente no antigo Blog da Jambô e com informações que constam no livro ***Mundos dos Deuses*** de *Tormenta RPG*.

Morte e aposentadoria

A vida de aventureiro não é nada fácil. Como já diria um filósofo contemporâneo, *"se você não quer correr riscos em aventuras, a vida de camponês está aí"*. Sempre pode acontecer de um personagem morrer em alguma missão. Para estes casos, a guilda tem duas regras:

Ferimento permanente. À critério do mestre, ao invés de morrer, o personagem ganha um ferimento permanente condizente com a cena (e as desvantagens trazidas por ele), escolhido de uma lista pré-determinada.

Segunda Chance de Thyatis. Se o personagem já tiver um ferimento permanente ou não quiser um, tem direito à Segunda Chance de Thyatis: se o grupo conseguir levar o corpo do personagem de volta à guilda, ele é ressuscitado pela Igreja do deus. Porém, isso só pode ser feito uma única vez por personagem.

Depois destas duas mortes, o personagem realmente morre e o jogador faz uma nova ficha, começando novamente no nível 3, com um outro personagem.

O jogador também pode se cansar de seu personagem. É comum tentar coisas que não funcionam como gostaríamos, ou enjoarmos de jogar de alguma maneira específica. Neste caso, é possível "resetar': simplesmente abandonar o personagem e fazer uma nova ficha, seguindo os mesmos passos já descritos. Todas as mortes em missão são auditadas pela administração, que da a palavra final sobre o que aconteceu, para evitar exageros ou erros.

Existe ainda um outro tipo de reset: quando o personagem chega ao nível 20, o máximo permitido pelo sistema, ele se torna uma Lenda Épica. Ele ainda pode participar de missões de ND20, mas estas costumam ser muito raras, então o jogador mantém seu personagem épico e pode fazer uma nova ficha para jogar com um novo, começando no nível 3, e jogar com anterior quando surgir alguma oportunidade, afinal, depois de chegarmos ao ponto mais alto do cenário, queremos exibir nossos poderes cósmicos e fenomenais de vez em quando.

Cargos

Uma guilda é composta basicamente de mestres e jogadores, mas é necessária uma "estrutura administrativa" que mantenha as coisas funcionando. A administração de uma guilda é responsável por debater e definir as regras dela própria, corrigir fichas, intervir em casos de problemas, decidir sobre situações não previstas anteriormente e manter a ordem no servidor. No geral, existem vários cargos administrativos, dividindo o trabalho de cada grupo na manutenção; é uma responsabilidade gigante tornar uma guilda viável e saudável.

Muito mais que missões

A guilda é muito mais que suas missões: é um grupo de pessoas com um hobby em comum, convivendo em um mesmo espaço, e esta interação vai além das mesas de jogo. O bate papo rola solto no "Chat Off" sobre os mais diversos assuntos, desde bobagens absurdas até conversas bastante sérias sobre assuntos importantes. Na guilda onde jogo, temos canais específicos para dúvidas, para debater "bonecagens", para *bots* de jogos do Discord e muito mais. É um espaço para conhecer pessoas, fazer amigos, se divertir, desabafar, reclamar da vida e ajudarmos uns aos outros. Fazemos eventos de RP gigantes com participação aberta, como casamentos entre personagens, karaokês, eventos especiais de datas comemorativas, enfim, uma infinidade de coisas e experiências que só são possíveis em um sistema de jogo como o sistema de guildas.

Pode parecer um pouco complexo depois de tantas palavras, mas na prática é ainda mais fácil. Se você tem curiosidade, entre em uma guilda que o agrade, leia sobre seu funcionamento, converse, escute algumas missões, dê uma olhada nos RPs. Você não precisa fazer sua ficha e sair jogando, use o tempo que precisar para observar, e se concluir que não gostou, pode simplesmente sair. Mas garanto que você provavelmente vai encontrar um lugar perfeito para você.

Foi um ambiente onde cresci muito como jogadora, como mestre e como pessoa, e sou muito grata a este espaço colaborativo que reforça ainda mais o caráter de socialização do RPG.

A Guilda de Eva

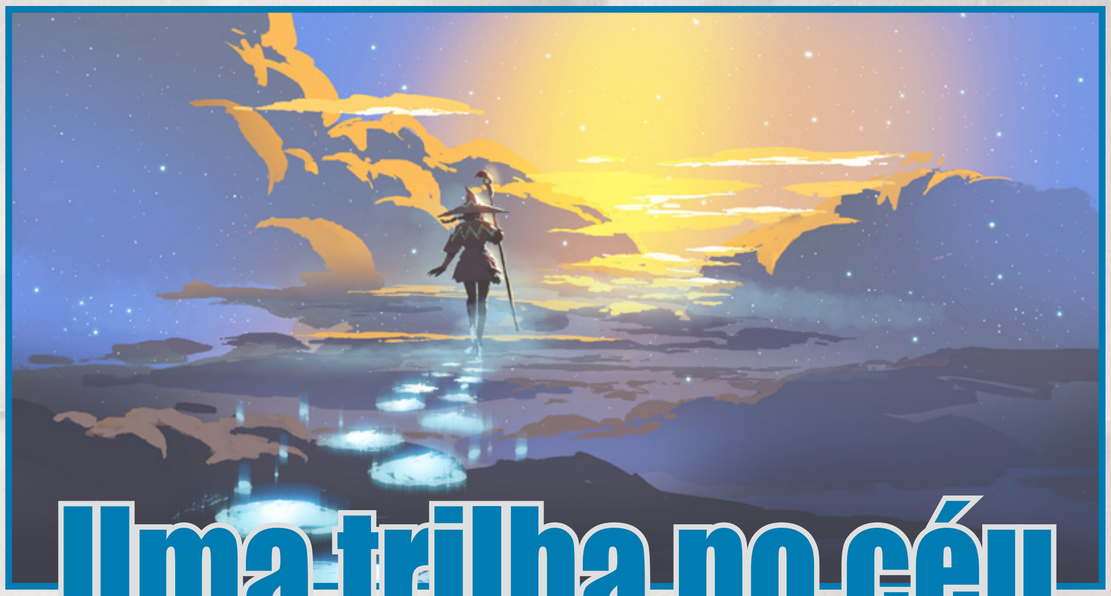
Guilda de Eva é o nome da Guilda dentro do nosso cenário no Submundo de Valkaria, que este mês está completando um ano. Neste tempo foram muitas as histórias contadas, muitas vitórias, muitas derrotas, muitas alegrias e tristezas.

Pessoas desconhecidas que viraram amigas para a vida, que montaram seus próprios grupos de RPG fora de lá, que formaram casais no jogo e na vida real. Eu não poderia escrever uma matéria sobre guildas de RPG sem homenagear esse um ano do lugar que me acolheu tão bem num momento tão difícil da minha vida.

Obrigada pelas missões, pelos papos, pela amizade, pelo carinho com que me receberam e recebem todos que chegam. Agora, depois desse tempo, depois de tantos personagens terem se tornado lendas épicas, não somos mais desconhecidos do submundo, somos reconhecidos e respeitados por toda Arton. Que venham muitos anos mais. Vida longa à Guilda de Eva!

CAMILA GAMINO

CRAFTANDO
JOGOS
ORBE DE LIBRA
PRÉ-VENDA
dia 23 de Agosto
via Catarse
Um RPG de fantasia medieval BRASILEIRA,
DEFENDA LIBRA!



Uma trilha no céu

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *3D&T Alpha*, *Dragon Age*, *Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme a necessidade. *Uma trilha no céu* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

A fugitiva

Nas últimas semanas, personagens do grupo vêm seguindo pistas no encalço de uma misteriosa feiticeira fora da lei. A criminosa realizou diversos atentados contra outros usuários de magia, mas pouco se sabe a respeito. Autoridades espalharam cartazes com um retrato falado da vilã e ofereceram uma boa recompensa em moedas de ouro por sua captura. No entanto, não conhecem seu nome verdadeiro nem têm maiores detalhes ou informações.

A aventura começa com o grupo chegando à torre de um mago. O topo da construção foi destruído pelo que aparenta ter sido incêndio. No pátio ao redor da torre, há pedras e vigas de madeira junto a pilhas de cinzas. Personagens com capacidades de conjurar magia arcana reconhecem claramente a arma do atentado... Uma bola de fogo! Existe evidente presença de energias místicas irradiando de toda a área. Porém, é impossível diferenciar aquelas vindas da própria torre das energias residuais do ataque.

O mago habitante do local apresenta-se como Esmér Destagiros. É um recluso e amargurado sábio humano. Ele desconhece o que motivou o ataque. Só foi capaz de apagar o fogo por ser especialista em magias climáticas. Ele invocou chuva, impedindo as chamas de se espalharem. Durante a confusão, avistou a feiticeira. Quando foi confrontá-la, ela fugiu, levitando pelo céu.

Contudo, antes, Esmér conseguiu notar algo: a feiticeira estava muito doente! Acometida por uma rara enfermidade conhecida como "Síndrome do esvanecer". Ele explica que quem desenvolve esse mal perde aos poucos seu vigor e começa a secretar fluido místico pela pele. Isso deixa vestígios translúcidos, fáceis de serem rastreados por olhos atentos. Passar em um teste de conhecimentos médicos ou arcanos, além disso, revela que a síndrome é mais comum em quem aprendeu a usar magia ainda na infância, ou em arcanistas que alimentam seus feitiços com sentimentos negativos.

Esmér oferece uma recompensa adicional pela captura da feiticeira, pois deseja saber porque se tornou um alvo. No entanto, observa, como ela fugiu voando, o grupo precisa rastreá-la através do ar! Caso não tenham meios para voar de maneira prolongada, oferece a eles um pergaminho contendo um instável encantamento. O sortilégio permite caminhar pelos céus, tal qual andar por estradas ou subir em ladeiras. Mas é inexato. Dura pouco mais de dois dias. Se o grupo ainda estiver muito alto quando seu efeito acabar, terá uma longa queda até se destroçar no chão.

Excursão celestial

A viagem através dos céus acontece como uma "montagem cinematográfica", em que o grupo precisa fazer vários testes de perícias ligadas a magia arcana ou conhecimento para rastrear a feiticeira. Personagens podem se revezar livremente para fazer esses testes de rastreio e podem substituí-los por testes ligados a percepção — mas isso aumenta a dificuldade. Também podem, caso consigam justificar, utilizar outra proficiência, como por exemplo, um druida usando uma habilidade social para falar com pássaros e pedir informações.

Ao todo, a expedição precisa passar em seis testes. Cada um representa mais ou menos 8h de viagem dentro do jogo. Falhar em um teste significa que os rastros são perdidos, e é preciso gastar cerca de 1h para retomá-los. Antes de qualquer coisa, é preciso fazer testes contra medo (de altura!), para não sofrer um redutor no primeiro teste de rastreio. Testes de destreza ou habilidade também são necessários por causa dos ventos. Quem falha nesses perde seu chapéu ou outro objeto a sua escolha. Após o segundo teste de rastreio, o grupo começa a subir alto nos céus. Calcule o horário da partida. Personagens viajando durante o dia necessitam estar com chapéus de abas largas por causa do sol — ou sofrem insolação, recebendo até o fim da aventura redutores em todas as suas habilidades. Se viajam durante a noite, ficam expostos a ventos gélidos. A menos que estejam protegidos, sofrem dano por frio.

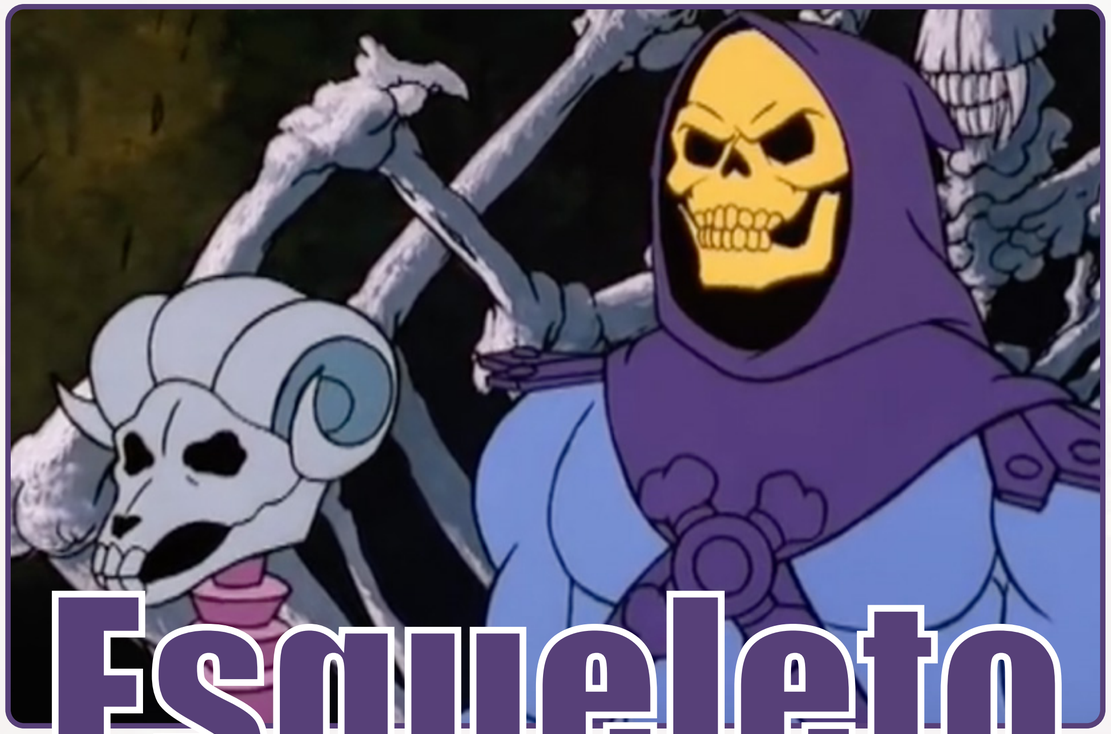
A partir do terceiro teste de rastreio, o grupo deve fazer testes de resistência física para não ficar fatigado devido ao ar rarefeito e ao sono. O quarto teste de rastreio tem uma dificuldade acrescida, pois é preciso atravessar uma súbita tempestade! Ao passar por ela, cada integrante da expedição torna-se alvo de um relâmpago, ou outra magia elétrica. Por fim, entre o quinto e o sexto teste, há o ataque de um grifo (ou de uma revoada deles. Ou de outro monstro alado que sirva como desafio!). Após o sexto teste de rastreio, caso a expedição tenha acumulado mais de três falhas, o encantamento do pergaminho é interrompido, resultando em uma queda de 6km. Se ninguém preparou magias ou outros meios para continuar voando... A aventura tem um final trágico!

Do contrário, um tapete voador é encontrado, escondido em meio às nuvens. Sobre ele está a feiticeira fugitiva, inconsciente. A jornada cobrou seu próprio preço.

O tapete só vai para cima e para baixo. Tentar comandá-lo faz com que desça até as ruínas de uma casa de barro, antiga morada de pessoas humildes. Perto da casa, há uma aldeia. Se a feiticeira for levada até lá, é reconhecida prontamente por habitantes locais. Era a filha do aprendiz de um mago. Há muitos anos, durante um rigoroso inverno, o aprendiz roubou suprimentos da torre do mestre e os distribuiu entre o povo. Para puni-lo, o mestre o desintegrou! A feiticeira cresceu obcecada por vingança, aprendeu a usar magia por conta própria e matou o mago. Vivia oculta em meio ao firmamento e levitava por longas distâncias para saquear os domínios de arcanistas ricos e poderosos.

Seu nome é Celeste, e seu destino caberá ao grupo decidir.

DAVIDE DI BENEDETTO



Esqueleto

Heróis podem ter espadas mágicas, poderes intergalácticos ancestrais, companheiros valorosos e a simpatia do público, mas não são nada sem um vilão contra quem se opor. Desde os anos 80, com o sucesso da linha de brinquedos *He-Man e os Mestres do Universo* e da série animada homônima, um exemplo especialmente nefasto de vilão ficou marcado na história da cultura pop: o debochado e azulado Esqueleto.

Mestre do Universo

Embora as informações sobre o passado do feiticeiro conhecido como Esqueleto sejam conflitantes, algumas coisas parecem certas, apesar de não serem de conhecimento geral de todos os personagens de *He-Man*.

Treinado por Hordak, o vilão de *She-Ra*, Esqueleto um dia foi um homem chamado Keldor. Dependendo da mídia em questão, Keldor pode ter sido um senhor da guerra independente ou o herdeiro do trono de Eternia. Após um confronto com Randor, que mais tarde se tornaria rei, passou pelo processo que o transformou na criatura demoníaca que tenta invadir o castelo de Grayskull.

Alvo das ambições desse feiticeiro demoníaco, o castelo de Grayskull é o lar da Feiticeira e um repositório de imenso poder arcano. Caso consiga acesso aos segredos protegidos pelo castelo, Esqueleto pode conquistar toda Eternia.

Extremamente arrogante, os planos dele costumam falhar por subestimar completamente seus oponentes. Ele frequentemente se perde nas próprias maquinações; mesmo que seus rivais não sejam exatamente muito inteligentes, Esqueleto termina sendo seu verdadeiro pior inimigo.

Incompetente ou não, porém, Esqueleto é muito poderoso. Seu poder mágico é superado, em Eternia, somente pela Feiticeira. Conhece uma grande variedade de magias, especialmente formas de se teleportar para escapar com vida de seus problemas e retornar para seu lar, a Montanha da Serpente. É um grande conhecedor da tecnologia, criando ou modificando máquinas tão ou mais perigosas que seus poderes mágicos.

Apesar do nome e do rosto, o arquinimigo de He-Man é um ser vivo e tem funções fisiológicas normais, precisando comer, beber e dormir. Ele não é, porém, humano: os detalhes de sua transformação dependem da mídia consultada, mas ele é um tipo de demônio.

Usando Esqueleto

Um conjurador arcano com mania de grandeza e sede de poder não é exatamente novidade em cenários de RPG. Esqueleto pode servir como um vilão secundário se os heróis estão em uma aventura muito a longo prazo; tão poderoso quanto é caricato, ele pode servir como um desafio ao mesmo tempo difícil e divertido.

As estatísticas de Esqueleto levam em consideração sua capacidade de participar de confronto físico com alguém tão ridiculamente forte quanto He-Man, além der ser um grande feiticeiro. Sua natureza escorregadia, mais explorada nas séries de animação mais recentes, é representada pela facilidade com que usa contramágicas. Essa habilidade por si só pode torná-lo um inimigo extremamente odiado pelos personagens dos jogadores.

Em campanhas com nível de poder mais baixo, Esqueleto pode ser um obstáculo que força os heróis a trabalharem junto com os vilões. Caso algum artefato esteja envolvido, o arquinimigo de He-Man pode obtê-lo antes do grupo e de seus antagonistas. Somente com uma aliança e alguma esperteza esse inimigo mais poderoso pode ser derrotado.

3D&T 27N

F2, H4, R4, A3, PdF5, 20 PVs, 60 PMs.

Vantagens: Aptidão Mágica, Arena (Montanha da Serpente), Contramágica, Magia Negra, Pontos de Magia Extras x3.

Desvantagens: Ponto Fraco (incompetente), Má Fama, Monstruoso.

Perícias: Manipulação, Máquinas.

Magias Conhecidas: todas as magias de Magia Negra do *Manual 3D&T*, incluindo Teleportação.

Tormenta20 ND 15

Espírito 20, Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +9

Defesa 35; **Fort** +22, **Ref** +19, **Vont** + 15

Pontos de Vida 200

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 120

Corpo-a-corpo *cajado da destruição* +25 (1d6+9 contundente).

Raio Arcano (padrão) Esqueleto pode usar seu *cajado da destruição* para disparar um raio arcano contra um oponente no alcance médio. A vítima sofre 6d8+10 pontos de dano de essência (Reflexos metade CD 32). Esqueleto pode gastar 2 PM para disparar dois raios, mirando em dois alvos diferentes.

Magia Acelerada (livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Esqueleto muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

Contramágica (reação, 3 PM) Esqueleto pode fazer uma contramágica (Tormenta20, página 164) con-

jurando *dissipar magia* como uma reação. Ele recebe um bônus de +10 em testes de Misticismo para anular magias, para um total de +30. Essa reação só pode ser usada uma vez por rodada.

Conjuração Esqueleto lança magias arcanas usando Carisma como atributo de conjuração.

Magias Conhecidas 1– *armadura arcana, concentração de combate, enfeitiçar, hipnotismo, leque cromático;* 2 – *amarras etéreas, dissipar magia, relâmpago, salto dimensional;* 3 – *telecinesia, teletransporte, vidência;* 4 – *desintegrar, sonho;* 5 – *deflagração de mana.*

For 20, Des 16, Con 22, Int 18, Sab 8, Car 30

Perícias Enganação +26, Misticismo +20, Ofício (alquimista) +20, Ofício (engenhoqueiro) +20.

Equipamento *cajado da destruição.*

Tesouro dobro.

Novo item mágico: Cajado da Destruição

Esse *cajado magnífico* aprimora o raio arcano de seu usuário. A CD de qualquer teste de resistência contra o raio aumenta em +2 e ele causa um dado de dano adicional.

Além disso, quando usa uma ação para disparar um raio arcano, o usuário pode gastar 3 PM para disparar um segundo raio contra outro alvo.

THIAGO ROSA

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

"A batalha chegou ao Forte Cabeça de Martelo.

O vilão Syvarian, sua tripulação de malfeitores, e uma horda de zumbis da Tormenta, estão prestes a caírem sobre as frágeis paliçadas de madeira! Elas são a única coisa entre os habitantes das Centrais e a aniquilação. Devemos resistir, a qualquer custo. Se pudermos atravessar esta única noite de horrores, teremos feito o impossível!

Escrevi uma carta para a barda medusa Kir'zanaath Odello. Minha doce Kiki.

Sei que a mensagem será entregue pela pessoa a quem a confiei se o pior acontecer comigo... Não terei como manter estes registros atualizados durante o conflito. Minha mente precisa estar focada no cerco. As vidas de todos aqueles que conheci dependem disso. Sem mais delongas, este nobre minotauro se despede. Caso caia em combate, tenho fé que a deusa irá preservar as histórias que por tanto tempo registrei. Mas para ser franco, em vez de viver para sempre preservado em memórias, preferia simplesmente continuar vivendo. Encher volumes e volumes novos com minha mão, pena e tinta. Pois bem... A sorte está lançada.

Se você estiver lendo isso saiba que fui Arius... Dos Cães das Colinas!"

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 4

Para surpresa de Arius, todos seus companheiros haviam se mostrado excelentes professores. Nos poucos dias antecedendo a invasão, a fada arcanista, Aylarianna Purpúrea, o paladino golem, Ignis Crae, a barda medusa, Kir'zanaath, e o lutador de arena, Rexthor, fizeram o seu melhor para treinar os habitantes das Colinas, abrigados nos forte.

Como o Sargento Morgan diria a Arius, mais tarde naquela noite, haviam feito um bom trabalho. Dividido os grupos, misturando aquele amontoado de famílias, clãs e solitários excêntricos. Deram a eles um sentimento de pertencimento a algo maior e instauraram os rudimentos de disciplina. Encontraram o melhor em cada um, mesmo em sujeitos aparentemente imprestáveis. O incorrigível fofoqueiro Irevash aprendeu a ser bardo. O covarde Bartram Zonnar, a empunhar uma espada. A sábia Nada Mais Que A Verdade Reston descobriu-se uma letal pistoleira. Certas palavras do Sargento, no entanto, continuaram a ecoar na mente do minotauro, por toda a batalha

— Você vai ter sua primeira prova de fogo! Viu o quanto este povo tem potencial. Quanto foram ávidos para o aprendizado. Vários vão morrer. Gente que você treinou pessoalmente. Você vai ver o cadáver deles estendido sobre a terra e não poderá nem mesmo chorar, porque se perder tempo outro cadáver vai estar estendido logo ao lado.

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 5

A última refeição quente foi regada a gorad amargo. Nada de bebida. Mesmo Kiki concordou. A barda conhecia bem demais os efeitos devastadores de uma ressaca.

Ignis realizou uma cerimônia religiosa em homenagem às divindades do Panteão. Praticantes de diversas fés se emocionaram com a beleza de suas palavras, e encontraram conforto na mensagem simples de seu sermão: Não há Morte! Entre eles, a jovem Moira.

A soldado antes hesitara em reconhecer seus poderes. Havia mentido a todos, tentado esconder o fato de ter curado uma raposa ferida. Mas na véspera da batalha, Moira se reconectara ao divino. E quando abraçou a verdade sobre si mesma, decidiu: lutaria. Não só como guerreira, e sim uma guerreira santa.

Uma paladina de Khalmyr, o Deus da Justiça.

* * *

A primeira onda avançou.

Não eram ainda os mortos-vivos. Meros bandidos. Alguns vinham aos montes com martelos, brocas e pés de cabra. Outros mais esguios e ágeis, com cordas e arpéus. As defesas do Forte foram ativadas seguindo as ordens dos aventureiros. Alguns dos saltimbancos caíram em fossos cheios de estacas, outros receberam tiros certeiros das armas de fogo da Família Gallobalt e do eremita Arlo Olho de Leite, posicionados em torres e pontos elevados.

Isso não deteve o avanço, porém. O objetivo daqueles peões eram as paliçadas. Tentavam criar passagens para a verdadeira horda que estava para chegar.

A fada Ayla surgiu voando sobre eles, conjurando labaredas de fogo. Ignis, Rexthor e Arius saltaram sobre os rufiões e os detiveram com lâminas, punhos, chifres e golpes de escudo. A música de Kiki ecoava por todo o forte, seus acordes arcanos fortaleciam o espírito dos defensores. Um dos bandidos conseguiu penetrar o bastião e alvejou a barda medusa com disparos de pistola. Kiki teve sorte. O tiro passou longe, e logo o aspirante a assassino foi colocado fora de combate. Em meio a tudo isso, porém, surgiram as bestas, trazendo suas próprias labaredas profanas...

E os Cães das Colinas enfrentaram uma matilha de cães do inferno!

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 6

Rexthor gargalhou e agradeceu à sorte das deusas, enquanto lutava aquela que, como todas as outras batalhas, poderia ser a sua derradeira. Quando apanhou uma das bestas infernais com uma sequência veloz de três socos poderosos, esmagou o maxilar da criatura, o crânio, e a arremessou para longe. Outras encontraram fim semelhante. Os aventureiros sabiam que haviam vencido a primeira onda. Os refugiados e construtos mágicos resgatados de uma mina foram rapidamente posicionados para fechar os rombos abertos nas paliçadas.

Mas a que custo? A energia da maioria dos defensores já estava praticamente esgotada.

O Sargento Morgan fora profético. Os feridos enchiam o Forte de lamentos, e alguns deles não resistiram. Marah, antigo membro de um clã de orcs canibais. Bartram Zonnar, o malandro. Ambos receberam de Ignis uma segunda chance, mas agora a existência deles chegava ao fim.

Nenhuma interrupção, porém, foi mais absurda que a morte de Jansel Gallobalt.

O jovem meio-demônio era um rapaz bonito, ainda na flor da idade. Foi aquele que ao encontrar os Cães das Colinas, convencera o restante da família a revelar sua natureza maldita. Jansel havia aberto para todo seu clã de fazendeiros as portas da redenção, quando eles abandonaram o plantio do alucinógeno achbuld. Desejava apenas acabar de construir sua casa, e viver ao lado da mulher que amava.

Agora jazia estendido e inerte.

Era beijado e pranteado por sua mãe, a sulfure Salisha. A dahllan Vadrinne, sua namorada, quase-esposa, era abraçada pelas suas irmãs. As dahllans daninhas tinham apenas palavras de conforto para a meio-dríade extraviada. Logo agora que nenhum conforto era o bastante.

Testemunhando tudo, o padrasto de Jansel, o morto-vivo Haran, queria chorar mas não tinha olhos. Em vez disso, levava às mãos a cabeça e uivava fantasmagoricamente sua dor. Era uma cena surreal, mas não tão surreal quanto a morte.

— Por que recebi tantas chances?! Era meu filho.

Devia ter sido eu.

* * *

Não havia tempo para o luto. Os Cães foram chamados ao topo das paliçadas do Forte. Não porque outra onda estivesse vindo. Uma figura surgira em meio às rochas das colinas escarpadas.

Um homem alto, com uma armadura mecanomágica áurea e impossível. Dezenas de apetrechos e lâminas emergiam dela, bem como canos de escapamento para as energias místicas que a moviam. O porte altivo da face do homem, seus olhos de fanático, eram encimados por um relógio, cravado na testa. Um bigode vistoso e desproporcional distinguia aquele kliren de povos considerados por ele bárbaros. Era o oficial de segurança de uma nau celeste. O seu elmo, carregado em um dos braços, parte do traje de um divinauta acostumado a singrar o éter divino do espaço.

Syvarian finalmente mostrava sua face.

Rexthor arremessou uma lança com seu braço ferido, em direção ao vilão. O projétil voou cobrindo a enorme distância, mas foi afastada pela figura soturna com um gesto.

— Aventureiros! Soldados! — disse Syvarian com o sotaque garboso das castas governantes — Eu venho aqui lhes fazer uma oferta. Essas colinas não pertencem a vocês. Essas colinas não pertencem ao Reinado. E definitivamente não pertencem a esses esfarrapados que vocês resolveram proteger. As colinas pertencem a nós! A Tripulação da Roca.

O que se seguiu foi quase uma dança. Uma coreografia de palavras bem conhecida entre vilões e heróis.

Syvarian tentou a lábia, em vez da força. Ofereceu riquezas e fortunas, uma compensação pela mina de metal arco-íris descoberta pelos Cães das Colinas. Um império comercial a Ayla, fama e glória para Kiki, auxílio para que Rexthor encontrasse seus antigos captores... Mas não encontrou nada para tentar Ignis, o paladino incorruptível, e logo foi silenciado pelas palavras de Arius, o nobre minotauro, nascido em berço de ouro, imune a tais barganhas.

Syvarian insistiu.

Revelou que perdera seu mago de bordo, o instável ilusionista Zardu. Aylarianna poderia tomar seu lugar — as memórias que carregava dentro de si a tornariam especialmente valiosa. Kiki poderia ser uma menestrel de bordo. E o kliren continuou sua arenga. Existia apenas A Missão. A Tripulação da Roca. Quando se juntassem a ele, poderiam conhecer melhor o plano ultimato.

Os heróis, como heróis sempre fazem, tentaram obter mais conhecimento sobre aquele que enfrentavam. As palavras do divinauta deixavam evidente: era um fanático. E um megalomaníaco. Seu intento, qualquer fosse, estava além de conjecturas humildes. Pois Syvarian guardava dentro de si o conhecimento de toda uma raça extinta. De incontáveis gnomos, do mundo morto de Tillian, O Deus da Criatividade.

A Tripulação encontrara em suas peregrinações um artefato conhecido como O Cofre Encarnatório. O último artifício de Ganymere, uma inventora e santa, para preservar as vidas e memórias de sua civilização. Ao ouvir o nome do objeto encantado proferido pelos aventureiros, Syvarian demonstrou paixão e devoção absolutas. Mas deixou claro. Não servia aos deuses... E sim a algo muito maior.

Seu capanga o golem elétrico Torgo, a paródia mecânica de um gorila, também subiu a colina escarpada e ameaçou Os Cães, em fúria. Diferente do homem a quem servia, não lembrava o nome dos aventureiros, mal conseguia formar frases.

Quando vilões e heróis se certificaram que nada havia a ser obtido um dos outros, se recolheram novamente aos preparativos da batalha.

E um zunido preencheu os céus acima do forte...

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 7

Como Os Cães haviam sido advertidos pela ex-vilã, a tenente purista Lorelei Wulff, Syvarian não jogaria limpo nem usaria táticas convencionais. O primeiro ataque sacrificou tropas rasas, adereços descartáveis. Coisas muito piores estavam por vir.

E vieram.

Duas centenas de vespas gigantes avançando desordenadas através do ar. Não eram reles monstros, mas parte delas ostentava a corrupção aberrante de criaturas da Tormenta. Cavalgando-as, suicidas, homens se agarravam às criaturas. Investiam para bombardear com granadas e explosivos alquímicos o interior do Forte. Por terra, outros bandidos humanos avançavam. Carregavam escudos, arcos, fundas e mosquetes. E bombas. Seu objetivo era arrasar as paliçadas de madeira. Muitos deles caíram vítimas dos fossos de estacas afiadas, dos artilheiros do Forte, de ilusões férricas engenhosas.

Os defensores se mostraram implacáveis. As vespas se dispersaram em magias de névoas escuras, erguidas pelo alaúde de Kiki.

Arius, Ayla, Ignis e Rexthor avançaram sobre cada frente, suportando os disparos que vinham em sua direção. Um a um os grandes explosivos foram sendo desativados. Ao fim da segunda onda, o Forte Cabeça de Martelo permanecia intacto!

As vespas demoníacas se dispersaram pelas colinas, e talvez por Arton, tornando-se um perigo a ser enfrentado por outros grupos de heróis...

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 8

E então veio a terceira onda. Os zumbis da Tormenta.

Eram incontáveis, infindáveis. Cadáveres atávicos misturados aos recém erguidos. Uma massa compacta e irracional de carne putrefata e apêndices vivos, vermelhos e disformes. Receberam tiros e explosões flamejantes, mas nenhuma armadilha parecia capaz de detê-los. Exceto a astúcia da barda medusa, Kir'zanaath Odello. Pois dela veio a ideia de transformar o restante que tinham do miraculoso metal arco-íris, o sangue sólido do deus Tillian, em fragmentos e limalha. O artifício foi prontamente aproveitado por Ayla, e os demais Cães das Colinas, na criação de granadas sagradas! Explosivos choveram sobre os desmortos profanos, dilacerando-os e detendo seu avanço.

Tudo corria bem. Mas talvez em meio à aquela horda disforme, se algum refugiado olhasse com atenção, reconheceria entes queridos ou rostos familiares. Foi o que aconteceu com Jonid, o Homem-Bode. O druida refugiado viu o que não estava lá. A sua família apartada de si há tantos anos. A mente dele foi tomada pela loucura da tempestade demoníaca.

— Eles estão voltando! Minha família está voltando! — ele correu imediatamente em direção ao portão frontal.

E o abriu.

Naqueles poucos segundos, as vitórias de horas e horas de cerco foram desfeitas. A horda de zumbis avançou pela brecha e a destroçou. Parecia o fim.

Então Arius, o minotauro, se arremessou para cima do inimigo. Esqueceu por um momento seu caráter ponderado e contemplativo. Tornou-se a máquina de guerra que sua família sempre havia esperado que ele se tornasse. Estocou crânios com a espada. Dilacerou corpos putrefatos com chifres metálicos e iridescentes. E quando a primeira horda de zumbis caiu... Ele seguiu em frente.

REVELAÇÕES!

Os Cães das Colinas tiveram a chance de beber as lágrimas de Gormaggor, um gigante mais antigo que o tempo. As lágrimas permitiram a cada um deles conhecer mais sobre seu passado. Verdades aterradoras.

Ayla descobriu o nome de sua irmã maligna, Aylarianna Cinzenta. A fada estaria tentando tomar o controle de uma masmorra interdimensional. Também teria sido a responsável pela criação de Rexthor.

O lutador de arena, por sua vez, descobriu ser uma espécie de mutante, gerado através de alquimia. Dentro dele existem órgãos, que permitem a ele sua conexão mística com subterrâneos e labirintos. Mais do que isso... Assim como já havia presenciado em um de seus ex-companheiros, sabe agora que as mutações o condenam a se transformar em um monstro. Destino parecido pode aguardar a pesquisadora Kizadrinni Odello, mãe de Kiki. Ela teria feito alguma espécie de pacto com Aylarianna Cinzenta.

A revelação mais pesada talvez tenha sido a de Ignis Crae. O paladino de Thyatis já sabia que o queima-va dentro dele *não* era um elemental de fogo. Agora descobriu que sua essência é, na verdade, um pedaço de Marah, a Deusa da Paz. Ela foi punida em um ritual, por ter falhado em preservar a cidade de Grimmere da destruição. Queima agora eternamente em agonia, dentro do corpo do golem. Caminha por Arton, para cumprir penitência, em busca de redenção...

Arius não descobriu nada sobre si mesmo, porque rolou baixo nos dados!

Tudo o que sabe, é que nada sabe.

Irrompeu pelo portão aberto do Forte. Ao seu lado vinha o veterano Sargento Morgan, o invulnerável guerreiro sagrado Ignis, e a recém desperta Moira. Rexthor já estava lá fora. Um furacão de punhos e chutes, correndo habilmente entre os zumbis, e desviando de suas garras.

Moira quase sucumbiu. No último momento Ignis se jogou à sua frente e afastou os zumbis com o escudo. A paladina de Khalmyr permaneceu viva.

— Você pega os da direita! E eu pego os da esquerda! — foi seu agradecimento.

Arius lutou como nunca, mas ao seu lado havia o Sargento... E nada se comparava ao veterano. A técnica de Morgan era perfeita, irretocável. Decepava membros e cabeças, ao mínimo movimento, com a máxima eficiência. Não havia espaço para hesitações ou cálculo. O militar simplesmente exterminava o que se movia, tudo aquilo que já devia estar morto e enterrado.

As garras das aberrações começaram a se apossar daquela vanguarda desesperada. Tentáculos enrodilhavam-se em pernas, dedos procuravam olhos. E mesmo assim, nada disso detinha os movimentos de Rexthor.

O lutador agarrou Arius em um braço. O Sargento Morgan em outro. E enquanto Ignis cobria, com sua defesa perfeita, a retirada dos aliados, todos conseguiram alcançar de volta o portão.

* * *

A primeira horda de zumbis caiu. A segunda estava quase no fim e, apesar dos contratempos, as paliçadas do forte se mantiveram. Ainda era o meio da noite, mas apenas mais uma legião de mortos restava. Sorrisos e exortações se espalharam pelo Cabeça de Martelo. A esperança se acendeu nos corações dos defensores. A luta ainda estava longe de acabar...

Mas a vitória se anunciava.

DAVIDE DI BENEDETTO

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

LIGA DOS DEFENSORES

Os efeitos de Atributos Sobre-Heroicos no novo *3D&T*

Poder INFINITO

3D&T sempre foi um jogo sobre seres poderosos. Entretanto, era muito caro e difícil atingir patamares realmente altos. Para os jogadores, que ralam para conquistar cada Ponto de Experiência, aquela divindade que já nasceu com H19 trazia no pacote algo a mais para ser odiada: o fato de ser praticamente inalcançável em campanha (e não estou falando sobre o quanto ela é rápida com uma Habilidade dessas).

Havia um motivo para isso. Em atributos muito altos, você só conseguia errar caso tirasse um 6. Não há redutor que faça alguém com uma característica assim ter qualquer outra possibilidade de falhar, além dos 16% da jogada padrão de 1d6.

Para deuses e outros personagens não-jogadores em um jogo tão engraçado quanto o nosso, tudo bem. Mas ninguém quer perder tempo numa partida em que os jogadores praticamente não conseguem fracassar em algo. É como jogar um *videogame* com *cheat*. É engraçado por uns cinco minutos. Depois enjoa.

Para resolver isso em *3DeT Victory*, próxima versão do jogo, criamos novos patamares de dificuldade e uma regra própria para escalas, onde o valor alvo é cada vez mais alto. Mas e aquilo que faz dos Defensores um sistema tão engraçado? Quanta Habilidade preciso ter para romper a velocidade do som? Qual a Resistência necessária para se tornar imune a doenças?

Vamos falar disso.

Motivos e custos

Uma constante desde a criação da regra de valores sobre-heroicos em *3D&T* é a de que atributos além de 5 são mais caros para compra. E esse custo era cada vez maior quanto mais alto fosse o atributo desejado. Você comprava Resistência 5 com 5 pontos. Mas precisava de outros 10 pontos adicionais para chegar até R10.

Apesar da função na mecânica do *Defensores* que já comentamos, na prática isso desanimava os jogadores que buscavam outras formas de subir sua Força de Ataque. Em vez de continuar comprando características, era muito mais vantajoso investir em itens mágicos, poderes de kit ou qualquer outro bônus.

Com a alteração de jogadas para cima sempre, a razão deste limitador existir desaparece, ainda que seja importante uma certa dificuldade adicional para dar o devido valor a um atributo realmente alto. Pretendemos então que todos os valores além de 5 custem 2 pontos sempre, independente de quão alto possam chegar. Isso, aliado à regra de Escalas vistas na *Dragão Brasil* 168, abrem espaço para outra brincadeira: que os efeitos de interpretação estejam ligados ao valor conquistado no teste, e não ao Atributo em si.

Valores e testes

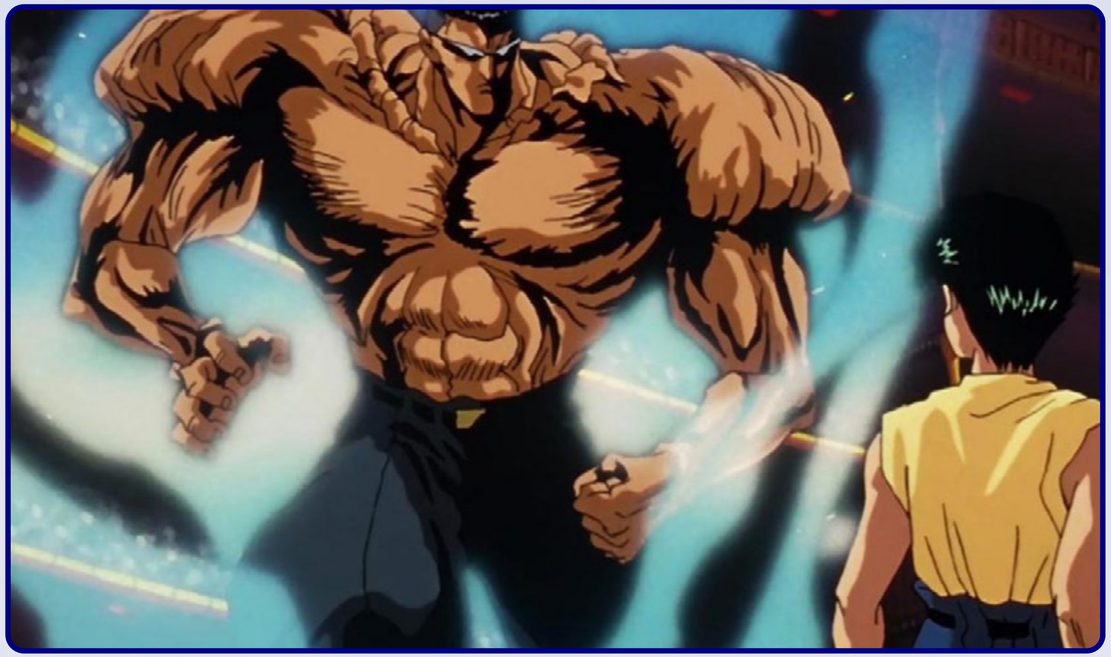
Os atributos básicos do sistema continuam variando de 0 (abaixo da média) até 5 (o ápice de uma criatura comum) e o máximo que pode ser adquirido durante a criação do personagem. A partir do atributo 6, avançamos em direção ao super-heroico.

Nessa nova versão, os testes são feitos contra um valor alvo. Uma **meta.** Metas comuns pedem um valor 6 na jogada de 1d+atributo (usando ainda algum dado adicional por perícia ou condição favorável). Será sempre algo fácil e banal. Atravessar uma rua tranquila. Trocar uma lâmpada. Instalar um aplicativo. Assinar a *Dragão Brasil*. Tarefas fáceis são quase automáticas, o mestre sequer deveria pedir testes assim.

A maior parte dos testes em jogo será contra uma dificuldade média, com meta 9. Uma pessoa treinada rola dois dados e o resultado médio de 2d6 é 7. Isso significa que alguém treinado na perícia testada e com um Atributo 2 (a média humana padrão), tem exatamente 50% de chance de sucesso. Derrubar algo pesado, acertar um alvo em meio a uma tempestade. Despistar um oponente em campo aberto. Tocar uma música difícil em um instrumento que você domina. São exemplos de desafios medianos. As próximas metas — 12 para algo difícil e 15 para algo realmente desafiador — são o limite para heróis comuns. Além daqui as coisas começam a ficar explosivas.

Sobre-heroicos!

Se em vez de um valor de atributo nós buscamos uma meta, então quanto maior o número rolado, mais absurdo



deve ser o resultado conquistado. Jogamos todos os dados aos quais temos direito, somamos as características, consideramos os críticos e comparamos os valores.

Não há nenhum freio ou impeditivo. Um personagem iniciante numa jogada absurdamente boa de dados pode conseguir efeitos sobre-heroicos (até mesmo sem querer). Caso alcançar ou ultrapassar uma das metas, basta observar o valor do atributo testado e a escala do personagem.

Todo herói com atributos menores que 6 e ou de qualquer escala igual ou inferior a Ningen são considerados em Condição Desfavorável ao tentar intencionalmente alcançar valores acima de 20. Eles devem então rolar 1d6 a menos em sua jogada (ou descontar 1d do resultado final, caso tenha conseguido um valor muito alto por acaso) e colher os frutos.

Note que no segundo caso isso **não** afeta o resultado real da jogada, apenas garante acesso aos efeitos ou não. São bônus interpretativos, que dão mais cor para a história. A mecânica básica de testes continua idêntica.

Já para personagens em escala Sugoi ou superior, não há mais limitação alguma, mesmo que as características não sejam tão altas assim. É até esperado que eles consigam quebrar a barreira do som ou destruir uma lua de Marte sem querer de vez em quando...

Meta 20 • Heroico. É o patamar da maioria dos super-heróis (e muitos protagonistas adolescentes de anime) com os quais estamos acostumados. Resultados acima de 20 tornam os personagens capazes de efeitos impressionantes, como correr tanto quanto um carro esportivo, erguer com esforço até vinte toneladas de peso, arremessar um caminhão pequeno em uma distância curta. Eles também resistem a qualquer doença natural à qual sejam expostos.

Meta 25 • Épico. É o patamar que leva os Defensores da Escala Sugoi aos seus limites. Com um resultado épico, o personagem é capaz de romper a barreira do som, viajando a mais de 340 metros por segundo (ou Mach 1, 1200 km/h). Também consegue resistir a doenças de origem mágica (como licantropia e outras maldições de monstros). Com um pouco de esforço, pode erguer até 100 toneladas de peso, ou jogar um navio pequeno longe!

Meta 30 • Lendário. Com um resultado desses, o personagem consegue erguer até 300 toneladas (e derrubar um edifício pequeno esbarrando nele, ou o atingindo com alguma coisa grande o suficiente sem querer, esse tipo de acidente corriqueiro que vemos acontecendo todo dia). Também atinge Mach 4 (1.500 metros por segundo. Capaz de buscar pessoalmente aquela encomenda na China e voltar em pouco mais de seis horas!).

Meta 35 • Mítico. O patamar mais alto buscado pela escala Kiodai. Em voo, sua velocidade normal é de 10 quilômetros por segundo! É a velocidade de escape, o mínimo para se chegar ao espaço. Também é a velocidade máxima possível de ser atingida dentro da atmosfera da Terra sem ser transformado em uma bola de fogo pelo atrito com o ar. Um resultado Mítico permite erguer mil toneladas e arremessar coisas de até este peso em qualquer lugar do planeta!

Meta 40 • Titânico. No espaço, velocidade normal de 50.000 km/h (capaz de voar até a Lua em quatro horas, ou chegar em Marte em três semanas). Com este resultado em um teste de Força, o personagem é capaz de erguer até 15 mil toneladas e arremessar esse peso para além da atmosfera da Terra, colocando o objeto em órbita (se não acertar algum satélite por engano). Também é capaz de ferir criaturas que normalmente seriam afetadas apenas por magia ou objetos mágicos.

Meta 45 • Semi-Divino. Até a escala Kami tem dificuldades em atingir esse patamar! Velocidade máxima de 500 MILHÕES de quilômetros por hora. É a velocidade da luz (1c): viagem no vácuo a 300 mil quilômetros por segundo. Capaz de chegar em Marte em seis minutos, ou na Lua em um segundo (vai que você esqueceu alguma coisa quando passou por lá na última terça-feira). O personagem também pode realizar um teste quando ferido mortalmente, e se bem-sucedido, ser considerado Imortal até o final daquele combate, exceto se sofrer Colapso Total (recebendo 10 vezes sua quantidade total de pontos de vida atuais em um único turno, ou no mínimo 10 vezes sua Resistência). Em força, pode erguer um porta-aviões de 100 mil toneladas e mandá-lo para o espaço!

Meta 50 • Divino. Daqui em diante, o personagem já ultrapassou os limites da compreensão. Com um resultado desses, é capaz de atingir uma velocidade de 4c (Dobra 1), suficiente para ultrapassar a órbita de Plutão em meia hora. Em um teste de Resistência com uma meta tão alta, ele não poderá mais ser destruído neste combate, e sempre irá se recuperar exceto se sofrer dano contínuo (sendo aprisionado no núcleo de uma estrela, por exemplo). Um teste de meta Divina garante força suficiente para destruir qualquer grande satélite (como a Lua ou Io) ou um planeta pequeno como Mercúrio com as próprias mãos.

A partir deste patamar, cada acréscimo de 5 no valor do teste dobra a velocidade máxima que pode ser alcançada e aumenta a Dobra em 1. Por exemplo, com uma jogada de meta 55, você alcança Dobra 2, que equivale a 8c (oito vezes a velocidade da luz). Dobra 3, por sua vez, garante 16 vezes a velocidade da luz, permitindo alcançar Alpha Centauro — o sistema estelar mais próximo do Sistema Solar — em três meses!

A força máxima que pode ser empregada também continua dobrando (a partir de uma meta 55, você já tem força o bastante para tirar o planeta Terra da órbita com um chute, ou destruir Marte com um disparo).

É possível continuar crescendo este valor de dificuldade indefinidamente, com efeitos cada vez mais impressionantes, ainda que possivelmente a própria realidade já tenha sido completamente alterada (ou pulverizada) no processo.

Tudo bem.

Sempre haverá outro universo para bagunçar.

MARLON TESKE

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

- Adalbero Marinho Da Silva Júnior
- Adalberto Oliveira
- Adonias Albuquerque
- Adriano De Oliveira Santos Ayub
- Affonso Miguel Heinen Neto
- Agamenon Nogueira Lapa
- Airton Luiz Tulio Júnior
- Alan De França Santana
- Alan Felipe Ferreira
- Alan Machado De Almeida
- Alan Portela Bandeira
- Albano Francisco Schmidt
- Alberto Barreira
- Alberto Calil Elias Junior
- Aldrin Cristhiam Manzano
- Alex H. Santos
- Alex Ricardo Parolin
- Alex Rodrigo Rezende
- Alexandre Bertin
- Alexandre Camilo Simões
- Alexandre Lunardi
- Alexandre Machado
- Alexandre Mantovani Negro
- Alexandre Straube
- Alexsander Lavoura De Mattos
- Alexsandro Alves
- Alisson Bruno Lima Freitas
- Alisson Luiz Lima De Menezes
- Alkemarra De Paula Leite
- Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
- Allan Vitor Rodrigues Da Silva
- Allec Ribeiro
- Allisson Oliveira
- Altair Machado Freitas
- Álvaro Da Rosa Cunha
- Álvaro Ferreira
- Alysson Pinto
- Amauri Matos De Jesus
- Ana Lucia Lieuthier
- Ana Lúcia Merege
- Anderson De Mello Ogliari
- Anderson Guerra
- Anderson Leal Mozer Garcia
- Andre Augusto Nogueira Alves
- André Fernando Peres
- André Luiz Noronha Baracho
- André Macedo Matos
- André Morato Dias Cardeal
- André P. Bogéa
- Andre Peixoto
- Andre Russo Moreira
- André Santos
- Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
- Antônio Caixeiro
- Antônio Henrique Botticelli
- Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
- Antonio Napy Charara Neto
- Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
- Antônio Ricart
- Antonio Victor Melo Trindade
- Aroni Da Luz
- Arthur Carvalho Laurindo
- Arthur De Andrade Arend
- Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
- Arthur Endlein Correia
- Arthur Galdino
- Artino Filho
- Artur Andrade
- Artur Augusto Bracher Capute
- Artur De Oliveira Da Rocha Franco
- Aryandson Da Silva
- Ásbel Torres Da Cunha
- At Matos
- Augusto Ruckert
- Augusto Santos
- Benaduce Guilherme
- Benuel Farias
- Bernardo Nassau De Souza
- Brayan De Oliveira Lima
- Breno Barbieri Silva
- Breno Bonioli
- Breno Melo
- Breno Muinhos
- Breno Taveira Mesquita
- Brnvsantos
- Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
- Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
- Bruno Bitencourt Oliveira
- Bruno Carvalho
- Bruno Da Silva Assis
- Bruno Daniel
- Bruno De Jesus Farias Silva
- Bruno Diniz
- Bruno Eron
- Bruno Esteves
- Bruno Fernandes Alves Junior
- Bruno Godoi
- Bruno Lira De Oliveira
- Bruno Meneghetti
- Bruno Rezende De Abreu
- Bruno Veck Milão
- Caio Alexandre Consorti Paixão
- Caio Castro Vaz Bezerra

- Caio César
- Caio Cosme
- Caio Cruz
- Caio Guimaraes Junqueira
- Caio Henrique De Paula Santos
- Calvin Semião
- Camille Nunes
- Camillo Ferreira Franco
- Caramelo Presentes
- Cárlisson Borges Tenório Galdino
- Carlos “Grande Castor” Gonçalves
- Carlos Alberto De Carvalho Netto
- Carlos Alberto Schwarzer Junior
- Carlos Eduardo Da Silva Leal
- Carlos Eduardo Pereira Santana
- Carlos F. Dos Santos
- Carlos Henrique Mesquita Do Prado
- Carlos L G Batista
- Carlos Ogawa Colontonio
- Carlos Roberto Hirashima
- Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
- Cassio Santos Silva
- Cassius Nunes
- Celso Guedes De Jesus
- Cesar Monteiro Junior
- Chris Azeredo
- Christian Meinecke Gross
- Christoph Fanton
- Christopher Pavan
- Claudio Chill Lacerda
- Clayton Dos Santos Kirchleitner
- Clécio Júnior
- Cléo Fernando Martins Machado
- Colemar F. Cunha
- Cristiane Weber
- Dalton Souza
- Daniel Baz Dos Santos
- Daniel Bonaldo
- Daniel Chagas
- Daniel Diego Lacerda Cirilo
- Daniel Felipe Meireles De Souza
- Daniel Maprelian
- Daniel Poleti
- Daniel Ramos
- Daniel Sacramento
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui
- Danilo Andrade
- Danilo Carlos Martins
- Danilo Henrique
- Danilo Martins Rafael
- Danilo Steigenberger
- Darlan De Lima Lira
- Davi Fontebasso
- Davi Roberto Limeira
- David Córdova Loures
- David Lessa
- Davidson Catein Pinheiro
- Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
- Débora De Oliveira Borges
- Denilson Belo Coelho
- Denis G Santana
- Dereck Gonçalves
- Diego Adão Fanti Silva
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego De Camargo Silva
- Diego De Niro
- Diego Henrique Negretto
- Diego Leão Diniz
- Diego Machado Monnerat
- Diego Mello
- Diego Noura
- Diego Silveira Martins Marques
- Diego Vitoriano Da Silva
- Diogo Castro
- Diogo Fontes
- Diogo Schmitz Langwinski
- Douglas Drumond
- Douglas Jackson Almeida Silva
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Dylan Torres
- Eder Sparenberger
- Éderson Carlos Rodrigues
- Edgard Amaral
- Edilazio Luiz
- Edmilson Zeferino Da Silva
- Edson Moreira Chapine Filho
- Edson Toledo
- Eduardo Amarães
- Eduardo Assis Das Chagas
- Eduardo Cazorla Alves
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Fukamachi
- Eduardo Mendes Marcucci
- Eduardo Neves Junior
- Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elivaldo Sapucaia
- Elton Rigotto Genari
- Elton Rodriguez
- Elvis Junior
- Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
- Emanuel Mineda Carneiro
- Emanuel Victor
- Enrico Olivan
- Enzo Kapps De Oliveira
- Enzo Murilo Melo
- Enzo Scarpatti
- Enzo Venturieri
- Eric Araújo Teixeira
- Eric Ellison
- Érico De Paula Lima Campos
- Erik Andrade Oliveira
- Erik Morais Gualberto
- Estêvão Rendeiro
- Eugênio Luiz
- Eurico Alves Girao
- Evandir De Souza
- Everton Lauton
- Everton Luiz
- Fabiano Fernandes Dos Santos
- Fabiano Martins Caetano
- Fabio Caetano De Souza
- Fabio Cristiano Faria Melo
- Fábio Familiar Da Silva
- Fábio Marques
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Rezende
- Fábio Rodrigues Dos Santos
- Fabio Soares

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

- Fabio Vaz
- Fábio Zuim
- Fabricio Maciel
- Fabricio Siegnord
- Fausto Reis
- Felipe Da Silva Guimaraes
- Felipe Do Espirito Santo
- Felipe Eleuterio Hoffman
- Felipe Gabriel
- Felipe Horas
- Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lira Fernandes
- Felipe Maia Ribeiro Da Silva
- Felipe Melo
- Felipe Respeita
- Felippe Moreira Rodrigues
- Fellipe De Paula Campos
- Fellipe Petruz
- Fernanda Pederiva
- Fernando Coelho Gomes
- Fernando Da Silva Trevisan
- Fernando De Souza Alves
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Henrique
- Fernando Igarashi F. De Souza
- Fernando Lins Fagundes
- Fernando Lucas Pereira Bandeira
- Fernando Luís Merízio
- Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
- Fernando Sanches
- Fernando Scaff Moura
- Fernando Takao
- Filipe Barbosa
- Filipe Itagiba
- Filipe Rodrigues
- Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
- Fillippe Alves
- Flávio Cruz Ferro
- Flavio Henrique Campos De Araujo
- Francisco Eduardo Rocha Júnior
- Francisco Marques Da Silva Junior
- Francisco Olimpio Da Silva
- Frederico Bethônico Monteiro
- Frederico Castro Pena Thum
- Frederico Detofano
- Gabriel “Mortyiz” Felipe
- Gabriel Áquila
- Gabriel Bohn Silva
- Gabriel Da Silva Pessine
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Gasperini
- Gabriel Giani Reis
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Melo Santos
- Gabriel Menino
- Gabriel Moreira De Oliveira
- Gabriel Portugal G. Santos
- Gabriel Rodrigues
- Gabriel Santos
- Gabriel Távora Videira
- Gabriel Vandarte Casadei
- Gabriel Zuanetti
- George Carlos Gonçalves Da Silva
- Geraldo Abílio
- Gervasio Da Silva Filho
- Gio Mota
- Giovane Santos Araújo Pinto
- Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
- Giuliano Bortolassi
- Gláucio José Magalhães
- Gledson Gondim
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Antônio Faust
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Begotti Domingos
- Guilherme Cossu
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme De Souza Pereira
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
- Guilherme Morato De Moura E Silva
- Guilherme Peruçolo
- Guilherme Pupin Conacci
- Guilherme Ribeiro Viana
- Guilherme Sales Fernandes
- Guilherme Spindola
- Guilherme Tamamoto
- Gustavo Araujo Fonseca
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo De Brito Perandré
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo Felix Cardoso
- Gustavo Gonçalves Quintão
- Gustavo Maiorini
- Gustavo Martinez
- Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
- Gustavo Vicente Justino
- Haniel Ferreira
- Haniel Ferreira De Paiva
- Harley Lucas Gonçalves
- Heber Agnelo Antonel Fabbri
- Hebert J

Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rodrigues Da Silva
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Vinicius Oliveira Pereira
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeovany Nascimento
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joan Emilio Deitos
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
Joao Mateus Scarpa
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonatas Bruno Queiroz Araújo
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Eduardo S G Brasil
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Batagin
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Porto Lopes
Lucas Prudencio Eiterer
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Lira Nogueira De Albuquerque
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Lux Lemos
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Magno Santana
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Manoel Firmino Da Silva Neto
Marcel Andrade
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Lomiranda
Marco Antônio
Marco Antonio Dos Santos
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Marlon Ricardo
Mateus Becker
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Alcântara Mota
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Silva Moreira
Mauricio Bomfim
Maurício Osório Kellermann
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxmyliano Gurgel
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Santo Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Anton Faria
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Cascardo Campos
Rafael Caselli
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Prandi Guedes Moreira
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Rossi
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ribeiro
Raphkiel
Raul “Seuraul” Lucena E Silva
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Antonio De Lima
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Ricardo T. Mendes
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santiago De Arruda Loiola
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Antunes
Ronald Rios Rocha
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira

Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Suely M Marchesi
Sulleman Silva Martiniano
Tadeu Filho
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tatiana Freitas
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Tachard
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinícius Nunes De Lima
Vinicius Rodrigues De Sales
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Elizeu
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Rodrigues Dos Santos
Vitor Kern
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Diogo Gomes Melo
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Apt
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ami Aram
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Tosta
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Calderon
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Artur Cortez Minchillo Da Silveira
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Breno Nunes De Sena Keller
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Felipe Giasson
Caio Palhares
Caio Serrão
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Oliveira Guimarães
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cicerote117
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Coxapi
Cleison Ferreira
Conraddo Daroit
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Dannilo Silva
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagan
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Eusebio José Gallo Júnior
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Nicomedes Ferro Frazão
Fabricio Silva De Amorim
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Bouvie Couras
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Dantas Ramalho Cavalcanti
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Almeida
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Bernardo De Souza Nascimento
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Elias
Gabriel Henrique Borin Silva
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Moratto Risther
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Freitas Beriba
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser

Gustavo Henrique Lima Medeiros De Sousa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heberth Azevedo
Heitor Alencar Moraes
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Santos
Henrique Silva
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Hypia Miranda Sanches
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Ullmann Nascimento
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Mokdeci
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Victor Pereira Anunciação
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonas De Moraes Custódio
Jonas Jardim De Paula
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Larissa Mubárack
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinicius Troll
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Maryana F Gomes
Mateus Duarte Bonfim
Mateus Pulicarpo
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Kilp
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Orestes Dorneles
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Cristian
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Jonas De Oliveira Junior
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Romulo Tomaz Righi De Aquino Filho
Ronaldo Borba
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silas Silva Guedes
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sphere
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tadeu Costa
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thaís Soares
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Carvalho Dias
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lima
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moreira Silva
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Túlio Paulo Lages Da Silva
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Reis
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Mendes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willian Marques Da Silva
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi